
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #213
Playmania
OTRA NOCHE DE TERROR
Resident Evil 7
Friday the 13th
Call of Cthulhu
Outlast 2 ...
COMPARATIVA
PARA TODOS LOS PÚBLICOS
LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza
Ratchet & Clank
Tearaway Unfolded
LittleBigPlanet 3
Knack
Disney Infinity 3.0...
REPORTAJE
VIDEOJUEGOS POLÉMICOS
¡El escándalo está servido!
LO ÚLTIMO DE PLAYSTATION VR
¡Que lloren de envidia!
20 JUEGAZOS EXCLUSIVOS
Horizon: Zero Dawn
The Last Guardian · God of War · Days Gone
No Man's Sky · Detroit: Become Human
Death Stranding · Spider-Man....
AVANCES Attack on Titan: Wings of Freedom · The King of Fighters XIV



STAR WARS
EL DESPERTAR DE LA FUERZA





ÚNETE A LA RESISTENCIA
EL 28.06.2016











También disponible en PSVITA y PS3

EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



El mejor lugar para jugar

Pocos eslóganes podrían definir mejor ahora mismo el "estado de forma" de PS4. Con un parque de 40 millones de consolas en el mundo, la consola de Sony inicia su "madurez", con un presente dulce y un futuro que se presenta de lo más ilusionante tanto a corto como a medio plazo.. No creo que necesites "refuerzos de compra" a estas alturas, ni que yo vaya ahora a descubrirte las (muchas) bondades de nuestra consola. Pero permitidme que me frote las manos pensando en lo que viene y en que los 400 euros que nos dejamos en la consola están plenamente amortizados con este catálogo de juegazos.

Basta echar un vistazo al reportaje de juegos exclusivos que publicamos en este mismo número para empezar a salivar con lo que se nos avecina. Un ramillete de exclusivos de lujo que se complementará con las grandes producciones multiplatafoma de las "third parties" y con la eclosión definitiva de los indies, que se consolidan como una alternativa más económica (y en mucho casos igual o más divertida) que los juegos respaldados por una editora. Perdón, me corrijo. No son una alternativa, sino algo complementario. Una opción muy a tener que en cuenta que, por desgracia, me consta que algunos de vosotros aún no termináis de considerar. Y es una pena, porque os estáis perdiendo verdaderos juegazos....
Pero me estoy yendo por las ramas. Lo que yo venía a contaros aquí es el espectacular futuro que le espera a nuestra consola. Un futuro que, además, arranca desde YA. Cuando volvamos de las vacaciones (bueno, o en plenas vacaciones si nos vamos en agosto; yo es que tengo muchas ganas de cogerlas YA), nos esperan *No Man´s Sky, Deus Ex: Mankind Divided* y, sólo un poco después, *Final Fantasy XV*, para luego continuar con los *Mafia III, The Last Guardian, Watch Dogs 2, Dishonored 2*, las franquicias navideñas habituales... Y a partir de 2017, *Resident Evil 7* abre el grifo de un torrente de juegazos que pinta todavía mejor, con *God of War, Nier: Automata, Yakuza 0, Death Stranding* (ojo con lo nuevo de Kojima en exclusiva para PS4), *Days Gone, Detroit: Become Human, Horizon: Zero Dawn*... Y en algún momento de la vida llegarán los *Kingdom Hearts III, Ni no Kuni II*, el remake de *FFVII, Shenmue III, Dragon Quest XII*, lo nuevo de Rockstar... Vamos, que yo no estaría preocupado por PS4 Neo.

Y eso en cuanto a juego "tradicional", porque en octubre arranca PlayStation VR con 50 juegos apoyando esta nueva tecnología desde el día de su lanzamiento y más de 250 desarrolladores y editores trabajando en proyectos futuros. Y lo mejor es que Sony ha conseguido apoyos de mucho peso para su visor de VR. Juegos tan importantes como *Resident Evil 7* serán compatibles y éxitos de la talla de *Batman: Arkham, Star Wars: Battlefront* o *Final Fantasy XV* ya han anunciado "experiencias" que utilizarán la realidad virtual de Sony. Pero te decantes o no por comprar PS VR, lo que está claro es que tenemos en casa la consola del presente... y del futuro.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... cubrir el E3 y a asistir a presentaciones tan molonas como la de *No Man's Sky* en el festival Sónar de Barcelona.



Dani Acal cubrió en directo la conferencia de Sony en el pasado E3 junto a Bruno Sol y a Dani Quesada. ¡Menudas caras de sueño!



También estuvo en el festival Sónar de Barcelona con los responsables de la parcela sonora de *No Man´s Sky*.



Y todavía le quedó tiempo para viajar a una galaxia muy lejana, a conocer al mítico R2-D2 en la presentación del divertidísimo *LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza*.

Lo que nos habéis dicho...

Impacientes



@RafaGP94
De aquí hasta diciembre se me va a hacer muy larga la espera de obtener el *South Park The Fractured But Whole* @revisplaymania :-(

Cliente satisfecho



@javier17_23
La guardia se hace más corta si tengo @revisplaymania al lado, contento por la subscripción y los cascos de regalo.

Verdad, verdad



@almogabar72
Hagan lo que hagan y se llame como se llame, un juego siempre recibirá criticas.

¡Somos un amuleto!



@reymuten
Con @revisplaymania celebré la entrevista de trabajo y con @Hobby_Consolas celebro que tengo trabajo. Felices 300.

¡Luces fuera!



@Paquico Bosé
Sony tiene que quitar la luz esa del DS4, que no vale "pa'ná" y funde la batería.

Ay, la esperanza



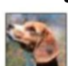
@alrahe512
¿Saldrá para PS4 el nuevo *Monster Hunter?*

Libre, como el viento



@The Scrubbs89
Me encanta que el nuevo *Spider-Man* no se base en una película, así no se coarta su trama por miedo a spoilers.

Intergeneracional



@sora_narrez
Yo compraba Playmanía desde el número 1 y ahora la compra mi hijo. Vosotros sí que sois intergeneracionales.

Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #213

REPORTAJE

PÁGINA 30

EL TERROR SÍ TIENE FORMA

El terror vuelve con energías renovadas a nuestras consolas. Además, tirando tanto de franquicias ya conocidas como de nuevas propuestas. ¿Dispuesto a pasar miedo con nosotros?

COMPARATIVA

PÁGINA 64

Saltos y acción. Ocho grandes juegos aptos para todos los públicos que te gustarán tengas la edad que tengas.

REPORTAJE



PÁGINA 70

Con ellos llegó la polémica... Violencia, sexo, censura, "downgrades"... Juegos en el ojo del huracán.

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA

20 Juegos EXCLUSIVOS para PS4

PS4 vive un momento dulce y estos juegos exclusivos lo demuestran. Hay algunos que se morirán de envidia.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


HACKEA Y EXPLORA EL CAMINO A LA SINGULARIDAD
DEX
INCLUYE
MANUAL EXTENDIDO
+ DLC TRAJES
+ CD BANDA SONORA
PS4
Dex
16
¡Explora, lucha, y hackea tu camino a través de un mundo cyberpunk en este RPG de acción en 2D! Una organización misteriosa y omnipresente te quiere muerta, por lo que tendrás que atravesar la ciudad futurista de Harbor Prime y hacer aliados inesperados en tu búsqueda para ¡acabar con el sistema! En esta aventura cyberpunk eres libre de elegir tu estilo de juego: ¿serás un asesino sigiloso, un hacker, un diplomático o un simple pistolero?
YA A LA VENTA
www.pegi.info
PS4
BADLANDGAMES.COM
DREADLOCKS
BAD LanD GAMES
© 2016 Badland Games S.L. and Dreadlocks Ltd.. Badland Indie is a wholly owned brand of Badland Games S.L. Dex developed by Dreadlocks Ltd. and published by Badland Games and Its subsidiaries. The Badland Logo, Badland Indie Logo, Dreadlocks Ltd. logo and Dex logo are Trademarks.ALL TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.



Electronic Arts va a apostar fuerte por los shooters este año, con el lanzamiento de *Battlefield 1* y *Titanfall 2* en el plazo de sólo una semana, dado que considera que sus enfoques son muy dispares.

TITANFALL 2 | PS4 | RESPAWN ENTERTAINMENT/EA GAMES | SHOOT'EM UP | 28 DE OCTUBRE

Lluvia de titanes para todos

DISPAROS, **ROBOTS** Y PARKOUR, UN CÓCTEL QUE SE SERVIRÁ, POR PRIMERA VEZ, EN PS4

En 2014, se puso a la venta *Titanfall,* uno de los shooters multijugador más frescos de los últimos años. Al ser exclusivo de Xbox One, Xbox 360 y PC, los usuarios de PS4 se quedaron sin él, pero por suerte, su secuela sí que verá la luz en la consola de Sony, con una fórmula que incluirá mejoras jugables y, sobre todo, modo campaña, algo que se echó en falta en el original.

El estudio responsable es Respawn Entertainment, fundado por antiguos miembros de Infinity Ward, lo que significa que gran parte del equipo ha trabajado en una saga tan influyente como *Call of Duty*. De hecho, el manejo de las armas recuerda bastante al de la saga de Activision, pero aún más ágil y con dos ingredientes adicionales en la mezcla que lo hacen realmente original: parkour y unos robots gigantes llamados titanes. La campaña presentará la historia de BT-7274 y Jack Cooper, un titán y un humano que se volverán uña y carne, después de que el primero pierda a su piloto original. Habrá que ver la duración, pero lo que sí es casi seguro es que el multijugador competitivo será sonado, a la par que amable para todo tipo de usuarios, pues, en el campo de batalla, habrá esbirros manejados por la CPU cuyas muertes sumarán puntos (aunque menos que si eliminamos a un jugador, claro). Cuando vayamos a pie, podremos utilizar diversas armas de fuego y combinarlas con todo tipo de movimientos por el entorno. Gracias al parkour y a una mochila propulsora, podremos hacer saltos dobles, planear, rebotar por las paredes o trepar. A eso se añadirá una novedad respecto a la primera entrega: un garfio que permitirá impulsarse hasta zonas de difícil acceso o atraer a un rival. Más espectacular aún será cuando convoquemos a un titán y desatemos toda su potencia de ataque. Habrá seis tipos, de los cuales se conocen dos: Ion y Scorch. Cada modelo tendrá un arma y habilidades específicas. Por ejemplo, el primero tendrá ataques de fuego, en tanto que el segundo tirará de pulsos de energía.

Habrá seis tipos de titanes, cada uno con unas armas y unas habilidades específicas, basadas en elementos como el fuego y los pulsos de energía.





Los pilotos podrán usar habilidades especiales, como un holograma para despistar a los rivales o invisibilidad.

El ritmo será frenético. Podremos saltar dentro de los titanes a la carrera o eyectarnos si se avecina su destrucción.

La ausencia de campaña fue el único lunar de la primera entrega, pero Respawn ha tomado nota de las críticas.

SUBEN

RESIDENT EVIL 7 Y SU DEMO

Fue una de las sorpresas del pasado E3. *Resident Evil 7* está en camino con un "survival horror" en primera persona, compatible con PlayStation VR y con una fecha de salida relativamente cercana (24 de enero). Y su demo en plan *P.T.* lo ha petado con dos millones de descargas.

SONY HIZO UN E3 CASI "REDONDO"

Hablando del E3, no queremos dejar pasar la oportunidad de recordar el buen papel que hizo Sony en la feria de Los Ángeles, presentando muchos juegazos. Y con "gameplays", no con vídeos "vendehumos".

PLAYSTATION VR

A medida que se acerca el lanzamiento de PS VR, más juegazos se unen "a su causa". Grandes títulos como *Star Wars Battlefront, Resident Evil 7, Batman* o *Final Fantasy XV* apostarán por la realidad virtual de Sony.



BAJAN

EXCLUSIVAS TEMPORALES

En su momento nos escoció la de *Rise of the Tomb Raider* (que ya está cerca de prescribir), pero estos días hemos sabido que habrá otras exclusivas temporales, como *Maldita Castilla EX* (sin fecha aún) o *Dead Rising 4* (que estará en Xbox One un año en exclusiva; es decir no lo cataremos hasta diciembre de 2017). Toca esperar...

DESPIDOS EN VIRTUAL TOYS

Corren malos tiempos para Virtual Toys, uno de los estudios españoles más longevos cuyo último trabajo, *Pirates: Treasure Hunters*, sale analizado en este mismo número (página 57). Hay rumores de un ERE y unos 50 despidos...

EL REMASTER *BATMAN: RETURN TO ARKHAM*

Estaba previsto para el 29 de julio, pero Warner ha decidido retrasar "sine die" *Batman: Return to Arkham*, la remasterización para PS4 de *Batman: Arkham Knight* y *Arkham City*. Al parecer, no estaban contentos con el resultado y, comparando ciertos elementos, incluso sale ganando la versión de PS3...



La crudeza estará a la orden del día, pues se reflejará el drama que hay alrededor del narcotráfico.

El apuntado se realizará en primera persona, aunque nos moveremos en tercera.

El mundo abierto del juego es el más grande que ha hecho Ubisoft en toda su historia.

Fuerzas de élite contra un cártel

GHOST RECON: WILDLANDS | PS4 | UBISOFT | 7 DE MARZO DE 2017

Ubisoft ya ha puesto fecha de salida a uno de sus juegos más ambiciosos, *Ghost Recon: Wildlands*, que llegará el 7 de marzo, justo un año después que *The Division*, con el que comparte algunas ideas. Como miembros de un equipo de élite estadounidense, viajaremos hasta Bolivia para acabar con un poderoso cártel de la droga que ha transformado el país en un narcoestado. El desarrollo será el de un sandbox ambientado en un vasto mundo, formado por todo tipo de entornos: montañas, junglas, salinas... Habrá tanto ciclo día-noche como climatología variable y podremos conducir cerca de 60 vehículos, por tierra, mar y aire. No requerirá conexión permanente obligatoria y, por tanto, podremos jugar en solitario, pero la mayor fortaleza de *Wildlands* será su cooperativo para cuatro personas, lo que permitirá abordar las misiones de múltiples maneras. Además, habrá cierto componente rolero y toma de decisiones a la hora de abordar secuestros o interrogatorios.

La saga *Ghost Recon* dará un importante giro, pero la táctica seguirá siendo un aspecto clave.



Los deportes extremos serán la piedra angular de esta nueva IP de Ubisoft. No podía faltar el logotipo de Red Bull en una materia como ésta.

STEEP | PS4 | UBISOFT | DICIEMBRE

Deportes extremos en montañas nevadas

En el pasado E3, Ubisoft anunció *Steep*, un título que se escapa de lo habitual para apostar por una fórmula que ya casi no se ve en los videojuegos, como es la de los deportes extremos (por ejemplo, aquel proyecto que Criterion Games tenía entre manos ha sido cancelado). Desarrollado por Ubisoft Annecy, el juego se ambientará en montañas nevadas como las de Alaska y los Alpes, reflejadas en forma de mundos abiertos que nos ofrecerán una gran libertad para hacer la cabra montesa, tanto en solitario como en compañía de otros usuarios. Entre las disciplinas no faltarán imprescindibles de los parajes nevados como el esquí o el snowboard, pero también habrá parapente o caídas al vacío con un traje volador, con los que dar rienda suelta a las acrobacias. El juego está previsto para el mes de diciembre, pero antes habrá una beta cerrada para probar sus elementos.



Tirarse por las laderas con una tabla de snowboard o con unos esquíes será un espectáculo. Al abordar saltos y ejecutar piruetas, habrá que cuidarse de aterrizar bien.

BATMAN: THE TELLTALE SERIES | PS4 / PS3 | TELLTALE GAMES | SIN CONFIRMAR

La dualidad hombre-héroe del Caballero Oscuro

Telltale ha enseñado ya las primeras imágenes de su próximo juego, inspirado en Batman, que se empezará a publicar este verano. El desarrollo será el habitual de sus aventuras, con una gran importancia de los diálogos, que marcarán el devenir de los acontecimientos, según las respuestas y los actos por los que optemos. El argumento ahondará en la doble vida de Bruce Wayne.



Catwoman estará muy presente en la historia, que debería dividirse en cinco episodios si Telltale sigue la tónica general.

Los superhéroes serán motivo de mofa y se desatará una auténtica "guerra civil"...

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE | PS4 | UBISOFT | 6 DE DICIEMBRE

La serie más irreverente consigue superpoderes

En 2014 Ubisoft nos sorprendió con una gran adaptación de la serie "South Park" y, este año, va a intentar repetir la jugada con *The Fractured But Whole*. El primero corrió a cargo de Obsidian Entertainment, pero en esta ocasión el testigo lo ha cogido el desconocido estudio Ubisoft San Francisco. Por suerte, Matt Stone y Trey Parker, creadores de la serie, han estado muy involucrados en el desarrollo otra vez, por lo que la fidelidad está garantizada. De nuevo, encarnaremos a un niño recién llegado a la ciudad, pero en esta ocasión la ambientación no será la de una fantasía medieval, sino que se apostará por los superhéroes, con Cartman y compañía parodiando el porrón de películas del género que hemos visto en los últimos años. A diferencia de la primera entrega, podremos explorar tanto de día como de noche, lo que tendrá una gran incidencia. El sistema de combate se ha pulido y ofrecerá múltiples clases, con personajes para distancias largas, para el cuerpo a cuerpo...

El juego usará el motor Snowdrop, el mismo que *The Division*, y se asemejará mucho a la serie.

Los combates serán por turnos, pero podremos mover a los personajes por diferentes cuadrículas.

EN POCAS PALABRAS

REMASTERIZACIÓN

FUS RO DAH! TAMBIÉN EN PS4

Antes de que se celebrase el pasado E3, escuchamos rumores de que **Bethesda** podría estar preparando un **"remaster" para PS4 del gigantesco RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim***. Y efectivamente: llegará el **29 de octubre**, con gráficos mejorados y, supuestamente, la inclusión de los "mods" en consola.

ANUNCIO

BETHESDA VUELVE A CREER EN *PREY*

Tras cancelar *Prey 2* hace algunos años, la franquicia ha estado "en barbecho" hasta que **Bethesda ha dado luz verde a los chicos de Arkane** (*Dishonored 2*) para que, partiendo de cero, desarrollen su visión de la franquicia, que volverá a ser un **shooter subjetivo de ciencia-ficción en el que luchamos contra alienígenas.**



REALIDAD VIRTUAL

TREKKIES CON PLAYSTATION VR

Este **otoño** podremos ponernos a los mandos de la **mítica nave Entreprise con *Star Trek: Bridge Crew*.** Eso sí, previamente debemos haber adquirido el casco de **realidad virtual de Sony.** Por experiencias así, merecerá la pena el desembolso.

ANUNCIO

EA TIENE MUCHA FE EN ESTE JUEGO

EA Originals es una nueva iniciativa del gigante americano con el objetivo de **buscar, financiar y publicar juegos independientes** que consideren que merecen una oportunidad. Y el primero de ellos va a ser ***Fe*, una aventura de los suecos de Zoink** (creadores de *Stick it to the Man*) con una estética muy particular y... ¿violeta?

EDICIÓN GOTY

EL BRUJO MÁS COMPLETO

A falta de la confirmación oficial (que en el momento de escribir estas líneas aún no se había producido), distintas tiendas ya tienen listada la edición GOTY de *The Witcher III*, que incluirá sus dos expansiones (*Hearts of Stone* y *Blood and Wine*). Y dicen que llegaría el 26 de agosto.

PERIFÉRICO

BUSCANDO LA COMODIDAD

Para aquellos que usen **PS4 como reproductor de pelis blu-ray** y estén hartos de usar el Dual Shock 4 (un auténtico engorro) la compañía PDP ha fabricado este **mando a distancia bajo licencia oficial**. Aun no está anunciado oficialmente aquí, pero según Amazon se pondrá a la venta **este año por un precio estimado de 30 dólares.**



REMASTERIZADO

RESIDENT EVIL 4 LLEGA A PS4

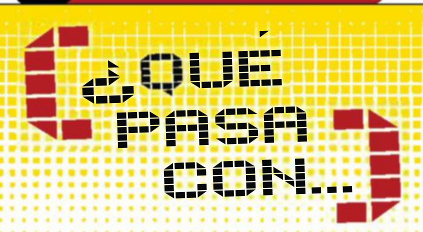
Lo esperábamos para este otoño, pero **Capcom** finalmente ha desvelado que será a partir del **30 de agosto** cuando por fin podamos disfrutar del clásico ***Resident Evil 4* en PS4 a 1080 p y todos los extras incluidos.**

PARA COLECCIONISTAS

SYBERIA 3, DE LUJO

El 1 de diciembre lega a PS4 la tercera entrega de esta singular serie de **aventuras gráficas.** Y lo hará con una edición coleccionista que **incluye figuraza de Kate Walker, libro de arte, la BSO,** póster, dos litografías...





... la remasterización de la serie *BioShock*?

Por fin se confirma la largamente rumoreada remasterización de la serie *BioShock* para PS4. El 16 de septiembre saldrá a la venta *BioShock: The Collection*, que incluirá *BioShock, BioShock 2* y *BioShock Infinite* remasterizados con todos los DLC y comentarios de sus autores.

... *Assetto Corsa*?

Pues que finalmente saldrá el 28 de agosto. Para el número que viene ya lo habremos podido probar con tranquilidad y os diremos si es un digno competidor para los *Project CARS, DriveClub*...



... el regreso del brutal *Carmageddon*?

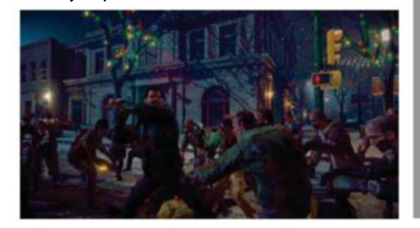
Cuando leáis esto, las carreteras ya se habrán teñido de rojo con la llegada a PS4 de *Carmageddon: Max Damage*, una nueva entrega de este salvaje clásico de la conducción que vuelve manteniendo la esencia del original. Tanto, que lo hemos incluido en nuestro reportaje de juegos polémicos...

... la saga *Ninja Gaiden*?

Pues que pronto podría tener continuidad. Así lo afirma al menos el compositor de la saga, Keiji Yamagishi: "me complace anunciar que estoy trabajando en un nuevo proyecto relacionado con *Ninja Gaiden*". Pronto sabremos más detalles.

... *Dead Rising 4*?

Frank West volverá a cargarse a cientos de zombis en esta nueva entrega de esta saga de acción que esta vez contará con ambientación "navideña" muy a tono con el mes en que sale: diciembre. Lo malo es que a los usuarios de PS4 nos va a tocar esperarlo hasta diciembre... de 2017, ya que es exclusivo de One un año.



PLAYSTATION VR | PS4 | SONY | OCTUBRE

PlayStation VR llegará

La realidad virtual de Sony suma aliados de peso para su causa como *Resident Evil 7*, *Final Fantasy XV* o *Star Wars: Battlefront*.

Faltan pocos meses para que, por fin, Sony salte al terreno de la realidad virtual con PlayStation VR. A partir de octubre, y por el relativamente ajustado precio de 399 euros, podremos experimentar por nosotros mismos esta nueva forma de sumergirnos en nuestro hobby favorito, que promete alcanzar unas cotas de "inmersión" nunca vistas. Nosotros ya hemos podido probar el modelo final de PlayStation VR (el mismo que estará en las tiendas en octubre, vaya) y os aseguramos que el visor es bastante cómodo y queda bien fijado, incluso en juegos que requieren movimientos bruscos como los remates de cabeza de *Headmaster*. Eso sí, de momento sólo hemos podido dedicarle sesiones cortas, de unos 15 minutos. Falta por ver cómo aguantamos jugando partidas de varias horas seguidas... Ya sabíamos que hay más de 250 desarrolladores y editores que trabajan en PS VR desde hace tiempo. Pero en el pasado E3, Sony sumo grandes nombres propios a su catálogo de VR, como *Batman, Final Fantasy XV* o *Resident Evil 7*. Juegos "serios" que van mucho más allá de ser meras curiosidades.



Sus creadores lo definen como "surreal horror". Promete ponernos los pelos de punta en cada rincón.

PS4 | TANGENTLEMEN/SONY SANTA MONICA | AVENTURA | OCTUBRE

HERE THEY LIE

El "survival horror" promete ser uno de los géneros mejor explotados por PlayStation VR. Y acompañando el lanzamiento de esta nueva tecnología en octubre tendremos *Here They Lie*, un juego desarrollado por Tangentlemen, un nuevo estudio que está colaborando con el polifacético equipo de Sony Santa Monica. Sus responsables lo califican como un "surreal horror", pues se trata de un juego que se basará en el terror psicológico, con una ambientación en un mundo surrealista plagado de maléficas criaturas. La narrativa tendrá un pero importante y nuestro objetivo será dar con una misteriosa mujer ataviada con un vestido amarillo. La moralidad y los trucos mentales serán una parte esencial de una experiencia en primera persona que tratará de dejarnos acongojados.

Grandes franquicias en PlayStation VR



PS4 | ROCKSTEADY | AVENTURA | OTOÑO

BATMAN: ARKHAM VR

En Rocksteady (el estudio responsable de los *Batman: Arkham*) afirman que su Batman en VR serán una experiencia que durará unos 50 minutos en los que tendremos que usar el modo Detective para desentrañar un asesinato (utilizaremos dos mandos Move). Promete.



PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

FINAL FANTASY XV

Fue otra de las sorpresas del E3: descubrir a Prompto de *FFXV* con el casco de PS VR puesto, lo que le permitió enfrentarse a uno de los jefes finales ya conocidos junto al resto del grupo, pero en primera persona. Habrá que ver cuán profunda es esta *Final Fantasy XV: VR Experience*.

en octubre con más de 50 juegos



Bound es un plataformas curioso que llegará en agosto, pero será compatible con PS VR en octubre.



PS4 | PLASTIC/SONY | PLATAFORMAS | AGOSTO

BOUND

Este peculiar plataformas en 3D, desarrollado por el estudio indie Plastic (en colaboración con Sony Santa Monica), está ya a la vuelta de la esquina, pues verá la luz en agosto. Sin embargo, el equipo está trabajando para que sea también compatible con PS VR en cuanto éste se ponga a la venta. En *Bound* manejaremos a una bailarina que tendrá que superar niveles generados aleatoriamente, dando saltos y resolviendo pequeños puzles. El apartado artístico será una de sus mayores virtudes, con una psicodelia de colores inspirada en movimientos como el neoplasticismos. El estudio no ha querido perder la ocasión y hará que nos metamos de lleno en ese maremágnum cromático con el nuevo visor de realidad virtual. El apartado técnico se completará con una peculiar música que combinará melodías de ballet con sonidos electroacústicos. Puede ser uno de los "indies" más atractivos de los próximos meses.

PS4 | IMPULSE GEAR/SONY | SHOOTER | SIN CONFIRMAR

FARPOINT

El género del shoot' em up subjetivo le va como anillo al dedo a la realidad virtual. Y buena prueba de ello es *Farpoint*, que puede ser una de las primeras exclusivas de peso de PS VR. Como tripulantes de una estación espacial que se ha estrellado en un remoto planeta, bajo una perspectiva en primera persona tendremos que descubrir los motivos del accidente, registrando los restos de la nave y localizando al resto de nuestro escuadrón. La mayor particularidad del juego es que usará un periférico adicional conocido como PS VR Aim Controller, una especie de pistola en la que se podrá integrar el Move y que nos dará la sensación de tener un arma entre las manos, con un apuntado muy verídico. A priori, será un título enfocado a la campaña, un ámbito que en los shooters de los últimos años se ha dejado un poco de lado y que promete resurgir gracias al visor de realidad virtual.



Farpoint será un shooter de otro planeta en el que nos sumergiremos gracias a PS VR.

Sony apostará muy fuerte por la realidad virtual. Más de 250 desarrolladores y editores ya están trabajando en PlayStation VR.



PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 24 DE AGOSTO

RESIDENT EVIL 7

Los responsables de *Resident Evil 7* han confirmado que toda la aventura será compatible con PlayStation VR . Lo bueno es que, si nos cansamos, podemos quitarnos el "casco" y seguir con nuestra partida "normal". Y cuando queramos continuar en VR, podremos volver sin problema.



PS4 | DICE/EA | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

SW BATTLEFRONT X-WING MISSION

Seguro que todo fan de Star Wars ha soñado alguna vez con pilotar un X-Wing. Pues PlayStation VR nos acerca más que nunca a este sueño gracias a esta "experiencia" diseñada por Criterion y DICE. Y lo mejor de todo es que será gratis para todos los que ya tengan *Star Wars: Battlefront.*



PS4 | SUPERMASSIVE GAMES | ACCIÓN | OTOÑO

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Aprovechando el tirón de *Until Dawn*, en Supermassive Games quieren invitarnos a un paseo muy especial, uno sobre raíles en una montaña rusa demencial repleta de maníacos, fantasmas y otras amenazas a los que nos enfrentaremos con un par... de PS Move. Será corto pero intenso.



Algunos de los objetos nuevos aportan temáticas como piratas y militares.



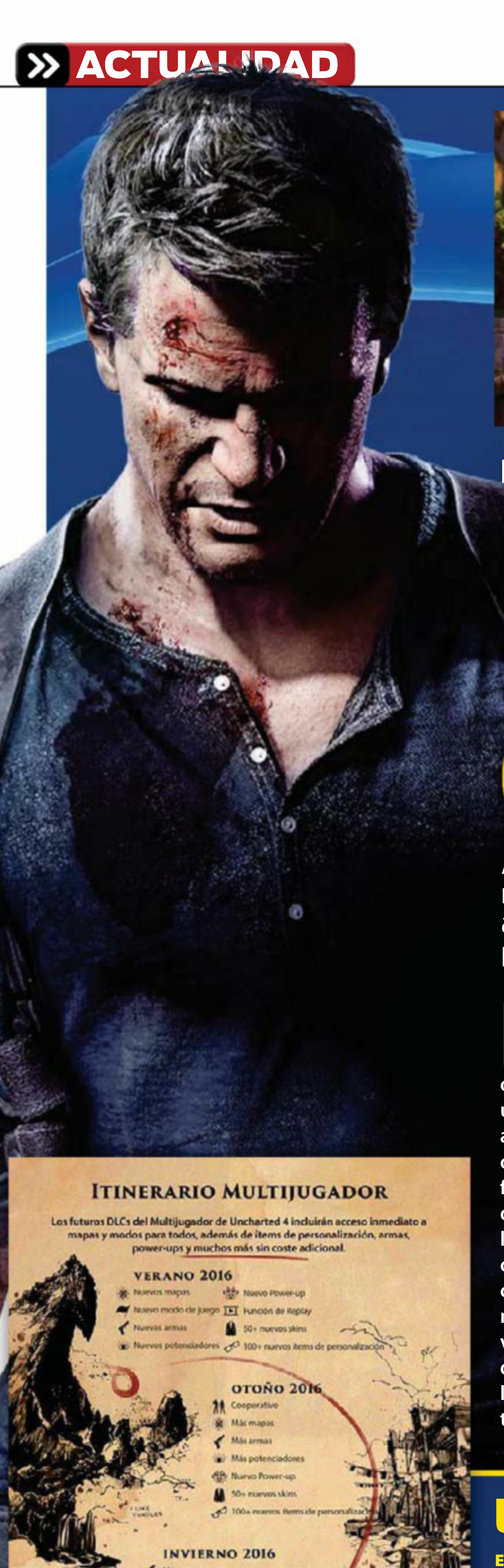
LLEGA EL PRIMER DLC Y UN PARCHE CARGADO DE NOVEDADES

Uncharted 4: un multijugador que es un tesoro

Aunque el modo historia de *Uncharted 4* es alucinante, su modo multijugador no se queda atrás y Naughty Dog lo tiene tan claro que acaba de lanzar una enorme actualización cargada de novedades y el primer pack de contenido gratuito. Que no será el último.

Desde que *Uncharted 4* se puso a la venta el 10 de mayo, más de 1,8 millones de jugadores le han dedicado al modo online el equivalente de 54 años de partidas, un dato que deja claro que no es una mera anécdota. El multijugador de *Uncharted 4* ofrece refriegas por equipos en las que se enfrentan los héroes y los villanos más icónicos de la saga. Y lo mejor es que mantiene todas las mecánicas de la campaña (coberturas, gancho…) y además se le añaden elementos adicionales, como unidades de apoyo y objetos místicos. Las partidas se convierten así en divertidos enfrentamientos 5 contra 5 que podemos disfrutar en tres modos de juego: Duelo por Equipos, Comando y Saqueo (en el que tenemos que coger una reliquia y llevarla a nuestra base). En Naughty Dog quieren mantener vivo este multijugador el mayor tiempo posible, para lo que han planeado seguir lanzando mapas, modos (incluyendo cooperativo) y objetos que introducirán nuevas reglas y estilos de juego y todo sin coste adicional.

Igualdad para todos los jugadores. Uno de los grandes atractivos del modo multijugador de *Uncharted 4* es precisamente que sus DLC son gratuitos. El juego se lanzó con 8 mapas que se están ampliando sin coste adicional. Sin ir más lejos, en el primer DLC Tesoros Perdidos, disponible desde el 29 de junio, nos encontramos ya con el mapa Ruinas Hundidas, además de con nuevos aspectos y nuevos objetos. Y es que hay que recordar que



Este es el plan de DLC ideado por Naughty Dog.

UNA ACTUALIZACIÓN PARA AUTÉNTICOS PIRATAS

EL MISMO DÍA 29 DE JUNIO también se lanzó el parche de actualización 1.08 que incluye un sistema de niveles y un nuevo sistema de rangos con recompensas exclusivas, entre otras muchas cosas. Tantas, como que el parche ocupa poco más de 1,3 GB. Estas son las grandes novedades:

SISTEMA DE NIVELES
Ahora tenemos un sistema de 70 niveles y cada vez que aumentemos de nivel recibiremos premios que van de reliquias a cofres y cada cinco niveles ganaremos un adorno exclusivo, para mostrar nuestro estatus. Subimos de nivel ganado XP que obtenemos completando partidas, ganado puntos y obteniendo medallas.



Ahora hay un sistema de niveles. Acumulando XP al jugar podemos llegar al nivel 70.

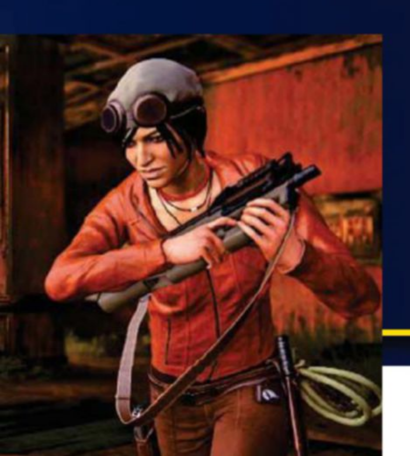

El nuevo parche 1.08 incluye un montón de mejoras y añadidos que hacen que el multijugador de *Uncharted 4* sea aún mejor.


Además de armas, aspecto y objetos se han mejorado muchos aspectos de la jugabilidad.

Naughty Dog prometió desde el primer momento que los mapas y nuevos modos de juego para el multijugador estarían disponibles sin tener que pagar más. Esto permite que la comunidad multijugador de *Uncharted 4* no esté dividida entre los que pueden permitirse nuevos contenidos y los que no. En el multijugador de *Uncharted 4* no se valora cuánto gastas, si no cuánto juegas. Es verdad que existen paquetes de pago (de 5 a 50 €) para comprar "Puntos Uncharted" con los que adquirir objetos, pero todos estos objetos se pueden ganar jugando, sin necesidad de pagar nada. Y no hay objetos exclusivos de pago. Es más, los cofres con objetos que podemos comprar en la tienda del juego (pagando con puntos, se entiende) tienen contenido aleatorio, pero nunca nos tocará un objeto que ya tengamos en nuestro inventario. Cuanto más juguemos (ya sea completando desafíos diarios o ganando partidas) más puntos obtendremos y más contenido podremos comprar. Sólo los que tengan prisa en obtener puntos, pueden pagar por ello.

Fiel a su promesa, Naughty Dog está haciendo crecer el multijugador de *Uncharted 4* totalmente gratis.

Si unimos la calidad técnica (que también se depura constantemente para solucionar posibles problemas), la divertida jugabilidad y su democrático sistema de juego, que permite ampliar la experiencia gratis, nos damos cuenta de que el multijugador de *Uncharted 4* es un auténtico tesoro. Si te lo compraste sólo para descubrir cómo acaba la historia de Nathan Drake, vuelve a instalarlo en tu consola y prueba el multi: no te vas a arrepentir.



DUELOS POR EQUIPOS IGUALADOS
Ahora los duelos por equipos igualados se desarrollan por medio de un sistema de Ciclos. El primer ciclo durará 60 días y terminará el 20 de agosto de 2016. Al alcanzar Oro, Platino o Diamante, recibiremos un adorno exclusivo, sólo disponible aquí.

OTRAS MEJORAS
Se ha mejora el sistema de puntos, se han eliminado las restricciones para grupos, se ha añadido la opción de retirarse y el rango Maestro. La lista de cambios es larguísima, así que lo mejor es que comprobéis vosotros mismos lo grande que se está haciendo el multijugador de *Uncharted 4*.

EL PRIMER DLC GRATUITO: TESOROS PERDIDOS

Este pack de contenido gratuito nos ofrece un nuevo mapa para el multijugador y nuevos objetos y aspectos para los personajes. Este es todo el contenido.


El nuevo escenario está basado en el del modo historia, pero adaptado al multijugador.



▶ MAPA RUINAS HUNDIDAS
Se inspira en uno de los mapas de la campaña, pero es un mapa más pequeño, con zonas estrechas para emocionantes refriegas y algunas rutas alternativas escondidas bajo el agua.

▶ OBJETOS.
Se añaden nuevos objetos que aparecerán en los cofres que podemos comprar con puntos del juego. Tranquilos, que aunque el contenido de los cofres sea aleatorio, nunca nos tocará un objeto que ya tengamos. Entre estos nuevos objetos hay armas (como el subfusil de gran capacidad P90 o la pistola Agarwal .40 del calibre 40 entre otras), potenciadores (como un radar mejorado o Pistolero, que nos permite cambiar de arma y recargar más rápido) y objetos místicos, como Senda de Indra, que permite teletransportarse hasta un aliado.

▶ ASPECTOS
Además de los nuevos objetos, también se ha incluido una amplia gama de adornos para todos los personajes, (más de 50 nuevos aspectos, más de 70 gorros y objetos para la cara) y nuevas burlas y aspectos de armas…

¿Qué os parece Sully de pirata? El nuevo contenido descargable permite una gran personalización.

Daniel Acal
@daniacal

Guardianes de la pureza



Estaréis conmigo en que uno de los anuncios más sorprendentes del pasado E3 fue el de *Resident Evil 7*, No el anuncio en sí mismo (que lo esperábamos), sino en el sorprendente giro que van a imprimirle a la franquicia, con el cambio de perspectiva (será en primera persona y compatible con PlayStation VR para mayor "acojone"). Y con demo incluida, que pudimos probar todos poco después del anuncio. Muy a lo *P.T.* todo, ¿verdad?

Con dos millones de descargas y medio mundo buscando la utilidad de un misterioso dedo seccionado, la demo *The Beginning Hour* ha sido un éxito indiscutible. Y ha logrado devolver a la franquicia *Resident Evil* al primer plano de la actualidad videojueguil, despertando un entusiasmo (o como mínimo, una curiosidad) por la saga que no veíamos desde *Resident Evil 4*. ¿Objetivo cumplido entonces? ¿Gustó a todo el mundo? Nooo, a todos no. Un grupo de irreductibles fans de la serie, en foros y redes sociales, volvieron a entonar la ya conocida cantinela de "Esto no es *Resident Evil*…" Sin haber visto el juego final (la demo no formará parte de él) y sin apenas haber escuchado a sus responsables (cuyas declaraciones en los días posteriores al estreno de la demo invitan al optimismo), ya han decidido que el juego no les gusta. Mejor dicho, el juego puede que sí les guste. Pero que no lo hubiesen llamado *Resident Evil*. Seamos honestos, si el juego se hubiese llamado de otro forma, el impacto no habría sido el mismo. Y no seamos cándidos, Capcom no iba a arriesgarse a una superproducción partiendo de cero con una franquicia de terror nueva, teniendo en su poder una de las franquicias de terror más conocidas (si no la más) que además tenía la necesidad de revitalizar tras el "desastre" que fue *Resident Evil 6* (lo pongo entre comillas porque vendió más de 5,2 millones de copias, que no está nada mal, ¿eh?).

Además, ¿cómo sabemos que no será un "auténtico" *Resident Evil*? ¿Por qué es en primera persona? En estos casos siempre pongo el mismo ejemplo (nintendero, eso sí): los *Metroid Prime* supieron mantener toda la esencia de los *Metroid* clásicos cambiando a vista subjetiva. Es decir, que la exploración, la tensión, los puzles y demás elementos que han hecho famosa a esta serie pueden seguir existiendo en vista subjetiva, ¿no? En cuanto a los zombis… ¿de verdad queréis seguir disparando a lentos y torpes muertos vivientes en 2017? Sus creadores han afirmado que "habrá menos enemigos, pero más significativos". A mí esto me suena bien, y desde luego está en las antípodas de las últimas entregas más enfocadas en la acción. Entonces, ¿dónde está el problema? ¡Pero si hasta recuperaremos la salud tomando hierbas verdes! Ya sólo nos falta grabar la partida usando máquinas de escribir para que nuestra felicidad sea completa.

En serio, no hay que ser tan quisquillosos. Entiendo que los fans miren todo con lupa, pero no podemos pretender que lo que funcionó en 1996 siga funcionando igual de bien treinta años después. Lo mismo hay que darle alguna vuelta al planteamiento clásico, que a veces la nostalgia nos juega malas pasadas. Y si es fijándose en uno de los juegos de terror que, sin serlo, más nos ha marcado en los últimos tiempos (*P.T.*), pues tampoco pasa nada. *Tomb Raider* también le hecho un ojo a *Uncharted* para revitalizarse y le ha ido muy bien. Si "copias" algo, al menos que tu referente sea lo mejor que hay en ese momento, ¿no?

MUCHOS FANS MIRAN CON RECELO CADA CAMBIO INTRODUCIDO EN SU SAGA FAVORITA. A VECES, LOS CAMBIOS SON NECESARIOS Y PARA BIEN.

Curiosamente, otras de las sorpresas del pasado E3, *God of War*, no ha despertado tantas suspicacias entre los fans de la serie. Y eso que "tampoco es un *God of War*". Y no me refiero al cambio de ambientación (que es muy comprensible; poco nos quedaba ya por hacer en la Grecia clásica), sino a que en cierto modo, parece que se ha "thelastofusizado" un poco. Y eso a mí me preocupa más que lo de *Resident Evil 7*, porque yo a un *God of War* no le pido una narrativa revolucionaria ni profundas conversaciones con mi hijo, sino poder hundir mi hacha en el cráneo de un Jotun y que su sangre me salpique en la cara. Pero bueno, tendré que ser consecuente con lo que he dicho y concederle el beneficio de la duda a su director Cory Barlog. Como ya ha demostrado en otros *God of War*, nadie mejor que él para devolver a Kratos al Olimpo de las aventuras, digooo… al Asgard.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

El valor de la experiencia (Virtual)

Ahora que la realidad virtual en consola está más cerca que nunca, confieso que, por primera vez, estoy empezando a tener dudas. No porque el hardware no me guste o me parezca "caro", que no es el caso. Tampoco porque me provoque mareos o piense que esta primera versión del visor, incapaz de capturar y trasladar el movimiento de nuestro cuerpo a los juegos, reduzca las emociones posibles a un puñado de simuladores y curiosidades en las que vamos "sentados".

No. Mis miedos son más mundanos y simples que todo eso. Lo que he probado hasta ahora me parece tan inmersivo como divertido, con algunas ideas que sí van a cambiar algunos géneros para siempre (sigo diciendo que *Eve: Valkyrie* es un ejemplo de ello, aplicado a los simuladores de combate aéreo). Al hilo de esto, hace poco he jugado la demo de *Until Dawn: Rush of Blood* y, de nuevo, me ha sorprendido. Pensaba que sería un arcade de disparo tontorrón, amparado bajo el título de un juego de terror conocido... pero lo cierto es que me lo pasé pipa con sus sustos, sus enemigos originales (la enfermera "acelerada" me encantó) y, en general, su ritmo frenético.

Como el título adelanta, es un chorretón de sangre "adrenalínica" que va directo al cerebro. Disfruté mucho los 8-10 minutos que tardé en pasarme el nivel, y descubrí detalles que desconocía, como mover la cabeza para evitar barreras. También pude probar el simpático juego de habilidad *Headmaster*, una especie de "arcade" en el que debemos realizar remates de cabeza con un balón en todo tipo de situaciones (40 pruebas en total). O *Battlezone*, la puesta al día de la clásica recreativa de combate con tanques. Este último era el que parecía "más juego", una experiencia diseñada para durar "más".

Y ahí, en los conceptos "durar", y sus derivados "valor" y "precio", es donde comienzan mis dudas. Shuhei Yoshida, el presidente de los Wordwide Studios de PlayStation recomendó hace ya algún tiempo a los desarrolladores que, en esta primera fase, se centraran en crear "experiencias", que ya habría tiempo para juegos "de verdad", cuando se conociera más a fondo las posibilidades y limitaciones de esta nueva tecnología. En un primer momento, no lo veía como un mal planteamiento, pero ahora empiezo a verlo como un arma de doble filo.

Si sigo con el ejemplo de *Until Dawn Rush of Blood*, por lo que se sabe el juego tendrá 7 niveles que, de ser tan largos como el que he jugado, darán para algo más de una hora de juego, por un precio de 19,99 € (habrá que ver en qué medida es rejugable). Otros títulos confirmados para el lanzamiento son *PlayStation VR Worlds*, una recopilación de conocidas demos como las de *The Getaway*, que costará 39,95 €; *RIGS*, el futurista juego deportivo com mechas, 59,99 €; o *Tumble*, el genial puzle que hacía un fantástico uso de Move, 9,99 €.

Si seguimos con otros títulos confirmados, nos encontramos con el prometedor *Batman Arkham VR*, que en palabras de sus propios creadores, es "una experiencia de 60 minutos", que nos permite meternos en el traje de Batman e investigar un escenario del crimen, con un par de Move en las manos, para utilizar sus gadgets más conocidos. Rocksteady Studios no ha confirmado el precio, pero viendo otros casos similares, dudo que esté por debajo de los 15 €. O *Battlefront X-Wing VR Mission*, como su nombre indica es "una misión" (aunque, al menos, en este caso es gratuito para los que tengan *Battlefront* en PS4).

Al final, el poso que me queda es ese, que va a haber muchas experiencias breves, algunas muy interesantes y atractivas... pero a unos precios que se me antojan algo elevados. Pongámonos en la piel de alguien que compra el visor (399 €), dando por sentado que tiene la cámara y dos Move (si no, añade 100 € más). ¿De verdad que la mejor forma de incentivar el uso del visor es cobrando unos precios tan elevados por experiencias que, en algunos casos, pueden quedarse cortas para ser juegos? Esta vía, la de ofrecer experiencias, no la veo mal... quizá el problema esté en cuánto nos va a costar. Si se busca que PS VR funcione y conecte con la gente, quizá habría que plantearlo como algo más masivo, y revisar la política de precios, porque sino, se corre el riesgo de matar la gallina antes de que ponga el huevo.

EL POSO QUE ME QUEDA ES QUE PS VR VA A TENER MUCHAS EXPERIENCIAS BREVES, PERO A UNOS PRECIOS ALGO ELEVADOS.





20 JUEGAZOS EXCLUSIVOS PARA TU PS4

Alcanzada ya la velocidad de crucero, el horizonte pinta muy halagüeño para PlayStation 4, que se va a posicionar como una mina de diamantes. La segunda mitad de 2016 marcará el inicio de un martilleo de exclusivas de las que justifican tener una consola.



Los enemigos tendrán un diseño genial que combinará anatomías animales con pieles mecánicas.

Para sobrevivir, habrá que cazar, recabar recursos, crear objetos o mejorar nuestras habilidades.

La acción se podrá ralentizar de forma limitada, para disparar al punto débil de los enemigos.

PS4 GUERRILLA GAMES (SONY) AVENTURA 1 DE MARZO DE 2017

HORIZON ZERO DAWN™

Prehistoria y tecnología se darán la mano en una propuesta que invitará a cazar máquinas y que está llamada a ser un flechazo.

Estaba previsto para 2016 y finalmente se va al 1 de marzo de 2017, pero de todas las IP nuevas que tiene PS4 en previsión, *Horizon: Zero Dawn* es, seguramente, la más ambiciosa y original. Tras muchos años al cargo de la saga *Killzone*, los holandeses de Guerrilla Games han decidido cambiar de tercio y nos ofrecerán una aventura con tintes roleros que nos tiene entusiasmados.

El juego ofrecerá una peculiar mezcla prehistórico-futurista. Así, se ambientará en un mundo habitado por todo tipo de criaturas mecánicas, muchas de ellas con aires de dinosaurio. Paralelamente, la humanidad se habrá visto abocada, de nuevo, a vivir en tribus. Con esa tesitura, Aloy, una cazadora de fuerte personalidad y repudiada por su clan, deberá apañárselas para sobrevivir sola y desentrañar el pasado olvidado de una tierra ancestral.

La aventura transcurrirá en un enorme mundo abierto, por el que podremos movernos libremente. Habrá aldeas, bosques, montañas o ruinas, con climatología variable y ciclo día-noche. Los combates con las bestias mecánicas serán apasionantes: Aloy usará un arco como arma principal, pero habrá varios tipos de flechas (ígneas, eléctricas, punzantes) y no todas afectarán por igual a cada criatura. Además, será difícil acertar en su punto débil, así que habrá que poner trampas y engancharlas con cables para poder frenarlas. También habrá una especie de tirachinas con granadas y una lanza para piratear a las máquinas y ponerlas de nuestro lado o, incluso, montarlas. Guerrilla Games siempre ha demostrado un gran nivel técnico con *Killzone*, y *Horizon* se situará entre la aristocracia de PS4 con unos gráficos y una dirección artística de infarto.

"Un nuevo comienzo" aguarda a *God of War*, toda una ofrenda de Santa Monica Studio a los dioses.

Como en la mitología nórdica, en *God of War* abundarán los dragones.

PS4 SANTA MONICA STUDIO (SONY) | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

GOD OF WAR

Tras su titánica lucha contra el Olimpo, Kratos irá al Norte, pero, lejos de descansar, las feroces bestias de la mitología nórdica harán que ponga sus barbas a remojar.

Su existencia era uno de los secretos peor guardados de la historia de PlayStation y *God of War* ya es una realidad. La saga de Santa Monica Studio dará el salto a PS4 con una entrega sin numerar que será, al mismo tiempo, una reimaginación y una secuela, pues Kratos mantendrá el protagonismo, aunque con un aspecto más maduro y barbudo. Aunque se barajó ambientarlo en la mitología egipcia, finalmente, como ya se preveía, el imaginario elegido ha sido el nórdico, que dará muchísimo juego con sus dioses (Odin, Thor, Loki), sus criaturas (valquirias, lobos, dragones, cuervos, serpientes) o sus emplazamientos (Asgard, Valhalla, Midgard). Aunque el que tuvo retuvo, Kratos no será la máquina de matar de las anteriores entregas, pues su paternidad le hará reprimir su ira. Su hijo le acompañará en todo momento y combatirá a su lado con un arco que le permitirá congelar a los enemigos. Está por ver si podremos controlarlo en algún momento de la aventura, pero es de esperar que sí. La relación entre los dos, como maestro y aprendiz en el arte de la guerra (lo que incluirá tanto broncas como buenas palabras), dará muchas alegrías narrativas.

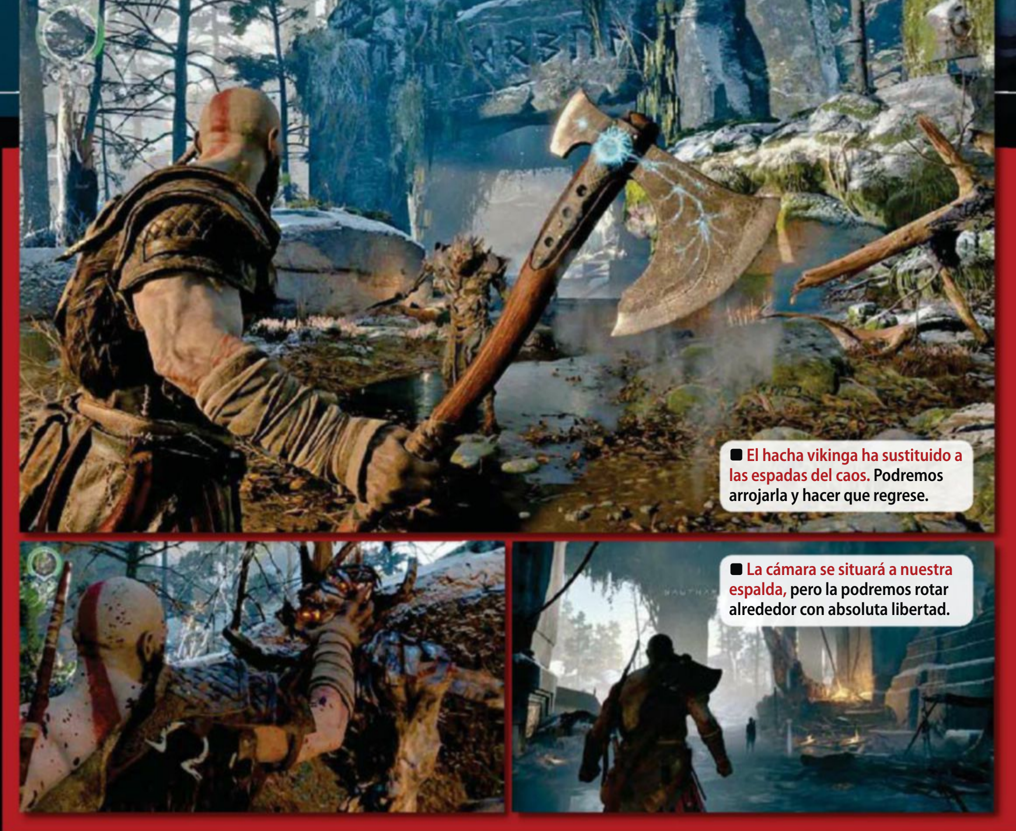
El desarrollo será lineal, pero los niveles se prestarán a cierta exploración. Lejos de ser un "más de lo mismo", el lavado de cara jugable será total, con un sistema de combate más pausado, con ataques asociados a los gatillos y una cámara al hombro que podremos rotar según lo que aconsejen las circunstancias. Por si esos cambios fueran pocos, Santa Monica Studio parece haberle cogido muy bien el punto a PS4 y el apartado técnico estará a la altura del de *Uncharted 4*, tanto por los modelados como por los preciosos paisajes. Se avecina tormenta.

Santa Monica Studio parece haberle cogido muy bien el punto a PS4 y desatará toda una tormenta técnica y jugable, digna de los dioses del Valhalla.



UN FANTASMA RECONVERTIDO EN PADRE

La narrativa, que nunca ha sido uno de los puntos fuertes de la saga, adquirirá una nueva dimensión en esta continuación, con un dúo que recuerda al que formaban Joel y Ellie en *The Last of Us*. Kratos irá acompañado de su hijo en todo momento, algo que es autobiográfico, pues el director Cory Barlog, que repite puesto respecto a *GoW 2* y *GoW 3*, ha sido padre y eso se dejará notar en la historia. Inicialmente, el niño será reacio hasta a matar a un ciervo, pero es de esperar que, con el transcurso de la aventura, se convierta en un poderoso dios, como su imponente progenitor.



El hacha vikinga ha sustituido a las espadas del caos. Podremos arrojarla y hacer que regrese.

La cámara se situará a nuestra espalda, pero la podremos rotar alrededor con absoluta libertad.

UN REGRESO PLAGADO DE NOVEDADES

Santa Monica Studio lleva ya tres años desarrollando el juego, y no lo lanzará, como poco, hasta 2017, lo que da cuenta del énfasis que se está poniendo en reinventar la fórmula, que se notaba ya muy desgastada. Más allá del esperado cambio de mitología, la jugabilidad presentará importantes cambios en varios frentes. Para empezar, el estilo de combate no será el de un hack and slash desenfrenado, sino que será más sesudo y pausado, sin presencia de quick time events. En buena medida, es una forma de ejemplificar la nueva actitud de Kratos de reprimir la ira del pasado. También se ha cambiado la perspectiva, que ya no se basará en planos fijos (lo que no siempre era práctico) y que podremos gestionar a nuestro antojo.

Este trol, con el que lucharemos sobre una placa de hielo, será uno de los primeros jefes finales.

Los paisajes nevados y los bosques serán una constante a lo largo del viaje por tierras nórdicas.

Esta entrega prescindirá del multijugador que hubo en *GoW Ascension*, que aportaba poco.

La cámara hará cambios de plano al realizar golpes especiales.

No habrá tiempos de carga ni fundidos a negro: se encadenarán vídeos y acción de principio a fin.



El protagonista está interpretado por el actor Sam Witwer (Davis Bloome, en la serie "Smallville").

Gracias a la IA, cada zombi se comportará como un individuo separado del resto de la horda.

PS4 | BEND STUDIO (SONY) | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

DAYS GONE

Los responsables de *Syphon Filter*, Bend Studio, están incubando un virus que, al estilo de "Guerra Mundial Z", infectará PS4 con centenares de zombis, a los que un motero enseñará muy malos modales.

Los zombis no dejan de estar de moda, y el próximo estudio que se va a dejar devorar por sus fauces es Sony Bend, que está trabajando en una nueva IP de lo más prometedora. *Days Gone* será un juego de mundo abierto ambientado en el noroeste de Estados Unidos, dos años después de una misteriosa pandemia que ha diezmado a la población y ha transformado a muchos en asquerosas criaturas llamadas "freakers". Con esa tesitura, el protagonismo correrá a cargo de Deacon St. John, un motero cazarrecompensas que vivirá al margen de la ley, fuera de los campamentos donde se concentra la población superviviente, algunos de cuyos miembros no dudarán en hacer uso de la violencia contra nosotros, pues la lucha por los recursos y la desesperación serán temas recurrentes, muy en la línea de lo visto en *The Last of Us*.

Merced a su desarrollo de sandbox, tendremos absoluta libertad para viajar por el mundo, compuesto por bosques, montañas, cuevas, minas... Deacon tendrá una moto que gozará de un gran protagonismo, pues deberemos cuidar su motor o echarle gasolina. Sin embargo, la parte más emocionante serán las multitudinarias secuencias de acción. En el primer tráiler del juego, el protagonista debía huir de una horda infinita de zombis, disparando y aprovechando el entorno en su favor, por ejemplo, haciendo explotar barriles, tirando troncos o rompiendo determinadas estructuras. *Days Gone* hará uso del Unreal Engine 4 y promete dejarnos no sólo hordas de no muertos y un enorme mundo abierto, sino también ciclo día-noche y unos efectos meteorológicos (lluvia, nieve, viento) que afectarán de forma decisiva a la jugabilidad.

La creación de herramientas será fundamental, igual que la gestión de los escasos recursos.

Los zombis no dejan de estar de moda y Sony Bend es el próximo estudio que se va a dejar devorar por sus fauces.

PS4 INSOMNIAC GAMES | AVENTURA | SC

SPIDER-MAN

El Hombre Araña volará muy alto en un videojuego que no estará vinculado directamente ni a los cómics ni a las películas.

Tras firmar el sobresaliente *Sunset Overdrive* en exclusiva para Xbox One, Insomniac Games ha vuelto al redil de Sony. Si hace unos meses le dio a PS4 un magnífico reseteo de *Ratchet & Clank*, en el futuro le dará un juego de *Spider-Man*. Su existencia era un rumor a voces, pero se pensaba, erróneamente, que el equipo encargado sería Sucker Punch. El estudio californiano, que ha recibido carta blanca por parte de Marvel para hacer su propia adaptación del universo, tratará de hacer un juego de superhéroes a la altura de los *Batman* de Rocksteady.

El juego no se basará en la próxima película del superhéroe, sino que será una interpretación libre, centrada en la lucha de Peter Parker contra el crimen, al tiempo que trata de enderezar su caótica vida personal. Aún no se sabe quién será el villano o si habrá un reparto coral, pero, por los secuaces a los que se ve en el primer tráiler, parece que Mister Negative estará presente.

Spider-Man podrá balancearse por el aire, coger objetos con telarañas para lanzarlos, dar saltos con volteretas, hacer parkour... Aparentemente, los combates estarán muy guionizados, con cambios de plano que nos mostrarán la dureza de los golpes, en la línea de la saga *Batman Arkham*.



Vuelos, mamporros, parkour... El gran Peter Parker se moverá por Manhattan como araña en la tela.



El traje de "Spidey" recordará un poco al de la película "Civil War", pero con detalles en color blanco.





El motor gráfico será el mismo de *Ratchet & Clank*.



PS4 GRASSHOPPER MANUFACTURE | ACCIÓN | 2016

LET IT DIE

Los juegos "free-to-play" suelen generar reticencias, sin embargo, *Let It Die* escapa de esa tendencia porque viene firmado por la mano de Goichi Suda, el creador de salvajadas como *No More Heroes*, *Lollipop Chainsaw* o *Killer is Dead*. El juego tendrá el espíritu de esos títulos, con la mezcla de violencia y humor que caracterizada a Suda 51. Así, será un "survival" con multijugador asíncrono, en el que el jugador empezará la partida desnudo y tendrá que obtener equipamiento matando a otros. La peculiaridad es que, si morimos, nuestro personaje reaparecerá en la partida de otra persona, pero manejado por la CPU. En los combates, podremos usar tanto armas de fuego como armas blancas, lo que se traducirá en desmembramientos, cabezas que estallarán...



PS4 SEGA | AVENTURA | PRINCIPIOS DE 2017

YAKUZA 0

Llegará con dos años de retraso respecto a Japón y sólo en PS4, pero es de agradecer que se lance formato físico y que, pese a lo infravalorada que está la saga en Occidente, Sega siga exportando sus entregas canónicas. En esta ocasión, se trata de una precuela ambientada en 1988 que narrará los primeros pasos de Kazuma Kiryu y Goro Majima en la mafia japonesa, en los ya célebres barrios de Kamurocho y Sotenbori. Como siempre, el tono cinematográfico se fusionará con un desarrollo de lo más variado, con exploración, combates y decenas de minijuegos, entre los que destacará, como novedad, la gestión de locales, junto con recreativas como las de *OutRun*, *Hang-On* y *Space Harrier*. La única pega es que llegará con voces en japonés y subtítulos en inglés.



El desarrollo ha corrido a cargo de sólo dieciséis personas, si bien Sony ha ayudado a su marketing.



La perspectiva será subjetiva, de modo que no veremos en ningún momento al protagonista.



Muchos planetas estarán vacíos, así que parte del encanto estará en encontrar los que tengan vida.

La nave requerirá combustible, que podremos recabar en tierra o disparando a algunos asteroides.

PS4 | HELLO GAMES | AVENTURA | 10 DE AGOSTO

NO MAN'S SKY

Tras posponer su puesta en marcha por problemas técnicos, la epopeya espacial más mastodóntica se encuentra ya en la plataforma de lanzamiento de Cabo Cañaveral. Con un presupuesto indie, Hello Games ha planeado un ambicioso viaje por un universo sin confines.

Estaba previsto para junio y se retrasó hasta agosto por motivos tan peculiares como las dificultades de Hello Games para poder usar la palabra "Sky", tras un contencioso legal con la plataforma de televisión homónima. Sin embargo, *No Man's Sky*, el culmen de los desarrollos indies, está a punto de ponerse en órbita, en exclusiva para PS4 en lo que a consolas se refiere. Llegará el 10 de agosto, en formato físico y con un precio de juego "corriente", es decir, 64,95 euros, lo que da cuenta de sus aspiraciones.

Inspirado por los sueños de juventud de su director, Sean Murray, el juego nos invitará a viajar por un universo prácticamente infinito, compuesto por más de 8 trillones de planetas, con todo tipo de criaturas, paisajes, vegetación, atmósferas, condiciones gravitatorias... Para diseñar esa gigantesca constelación de elementos, se han empleado sistemas procedurales que hacen que todo se genere sobre la marcha, a partir de fórmulas matemáticas, aunque el "escenario" será igual en todas las partidas. Así, el esquema del juego no será el típico de contar una historia con un desarrollo guiado, sino que seremos libres de hacer lo que nos plazca. El objetivo último será llegar al centro del universo para descubrir el misterio que allí se oculta, pero lo importante no será tanto el desenlace como el viaje.

La exploración será la piedra angular de la aventura, de modo que podremos compartir nuestros descubrimientos con otros jugadores. Con nuestra nave, podremos viajar hasta el último rincón de la galaxia, pero, para ello, será imprescindible recabar recursos y mejorar tanto nuestro vehículo como nuestra arma, nuestra mochila propulsora o nuestro traje, por ejemplo para hacerlo resistente a temperaturas extremas. En nuestras andanzas por el mundo, nos toparemos con seres de otras razas con los que podremos comerciar y forjar alianzas (o atacarlos, si preferimos convertirnos en pérfidos piratas espaciales).

Pese a su naturaleza indie, su salida en formato físico y su precio de juego "corriente" denotan sus aspiraciones.

Una serie de monolitos nos ayudarán a aprender lenguas alienígenas.

El apartado visual hará gala de una gran personalidad, merced a una paleta de colores inspirada en las portadas de libros de ciencia ficción de los 70. La música, a cargo del grupo 65daysofstatic, tampoco dejará indiferente a nadie y es que el sonido es uno de los puntos destacados de este sorprendente juego.



PAUL WEIR

Director de audio de *No Man´s Sky*

¿Qué tipo de audio vamos a encontrarnos en *No Man's Sky*?
La mayoría de los efectos sonoros y melodías del juego son generativas. La generación de audio procedural se produce a partir de unas reglas basadas en la probabilidad que desafían la naturaleza lineal del diseño de sonido. El audio procedural sirve para crear sonidos en tiempo real, mientras que la música generativa crea paisajes sonoros envolventes controlados por una serie de normas. En este sentido, 65days han hecho una fantástica banda sonora.

¿Cómo se diseña el audio para un juego tan "aleatorio" y cambiante como *No Man's Sky*?
Estas técnicas que te comentaba permiten una gran riqueza de variables y una profunda integración en el juego que proporciona una banda sonora más variable e impredecible, a la par que creíble. En *No Man´s Sky* el desarrollo puede cambiar muy rápidamente, así que era importante construir un sistema que pudiera adaptarse y cambiar de forma dinámica sin problemas,

Has trabajado para grandes compañías como Disney Interactive, Eidos o Microsoft. ¿Hay mucha diferencia entre trabajar para ellas y hacerlo con un estudio pequeño como Hello Games?
De hecho, sigo trabajando para Microsoft (risas). Lo que hago aquí es lo mismo, es el mismo trabajo, pero en este caso no tengo 20 personas que tienen una "opinión". Por otro lado, si algo sale mal , la culpa es tuya. No se puede ocultar eso (risas). Esto es más "aventurero".

¿Hasta qué punto tu experiencia previa te ha ayudado en este gran desafío?
Llevo más de 10 años trabajando en este tipo de audios. Gracias a este conocimiento sé lo que es posible y hasta dónde podemos llevar las cosas para que todo funcione .

¿Habéis dado algún tipo de directriz a 65daysofstatic a la hora de crear la banda sonora de *No Man's Sky*?
65days hicieron la banda sonora y nosotros construimos el sistema utilizando su música. Pero ellos han tenido libertad y han creado la música que han querido. No íbamos a forzarles a hacer algo que no les gustara. Y el resultado son los fantásticos temas que hay en la BSO.

¿Por qué elegisteis a 65daysofstatic?
Fue Sean Murray (el director del juego) el que los eligió personalmente. Le encanta su música y sentía que este estilo era apropiado para su videojuego. Y lo cierto es que encaja muy bien. Fue todo un acierto.

¿Cuánta gente ha trabajado en el audio?
Además de la banda y de mí, la producción se ha hecho entre 20-24 personas. ¡Un equipo pequeño para un juego tan enorme!

¿Cuánto tiempo os ha llevado?
65daysofsatatic ha estado trabajando en la banda sonora durante tres años. Pero la producción, mi trabajo con ellos en el estudio, nos llevó unos cuatro meses.

¿Juegas a videojuegos habitualmente?
Hago por jugar, aunque por desgracia no tengo mucho tiempo. Pero es importante estar al día y saber lo que se está haciendo..

¿Está el público preparado para un juego como *No Man's Sky*?
Espero que lo disfruten y sospecho que es un tipo de juego que a algunos les encantará mientras que otros no lo entenderán muy bien. No es un juego fácil. Creo que nadie ha llegado tan lejos, por lo que no sabemos cómo va a reaccionar la gente.

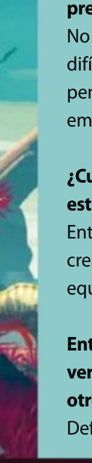


65DAYSOFSTATIC

Autores de la banda sonora de *No Man´s Sky*

***No Man´s Sky* es uno de los juegos más importantes del año para Sony y vosotros habéis formado parte de él de forma directa. ¿Cómo os sentís al respecto?**
Para nosotros, hacer música para un videojuego es algo nuevo. Aunque es un juego publicado por Sony está hecho por un equipo pequeño e independiente que han logrado mantener el control creativo. A nosotros nos dieron la libertad de hacer lo que quisiéramos en la banda sonora, así que la combinación fue perfecta para nosotros

¿Cómo se crea la banda sonora para un juego tan "particular" como *No Man´s Sky*?
La primera vez que nos reunimos con Sean (Murray) y Paul (Weir) esperábamos que nos diesen instrucciones. pero simplemente nos dijeron que hiciésemos los temas con nuestro estilo. Fue muy halagador, pero a la vez tener esa sensación de ser responsable de la música del juego era aterrador, ya que no lo habíamos hecho antes. Queríamos lo mejor para el juego, pero siempre dejando nuestra huella.



¿Cuál fue el mayor reto que habéis superado?
En este juego la música tiene que poder cambiar de forma natural y adaptarse a lo que el jugador está haciendo. El reto fue que funcionara como un álbum pero también tenía que estar lista para apoyar este mundo cambiante.

¿Cuántas pistas u horas de música habéis preparado para *No Man´s Sky*?
No se puede medir en número de pistas. Es difícil de cuantificar. Tenemos que dejar de pensar en términos de "número de pistas" y empezar a pensar en música "por capas".

¿Cuánto tiempo habéis invertido en crear esta banda sonora?
Entre dos años y medio y tres años, entre que creamos toda la banda sonora y Paul Weir y su equipo fueron adaptándola al juego

Entonces, ¿habéis trabajado cómodos? ¿Volveríais a participar en la banda sonora de otro videojuego en el futuro?
Definitivamente, sí. Esta banda sonora es probablemente algo único, dentro de un juego que sin duda sí es único, y nuestra relación con el estudio y con la compañía también fue algo único. La libertad total que hemos tenido, el hecho de que no teníamos ninguna intervención de Sony en la música... creemos que no es la forma de trabajar habitual con proyectos de este tamaño, por lo que a pesar de que hay un montón de presión y momentos de frustración, ha sido mucho más fácil de lo que podría haber sido. Ha sido una experiencia muy positiva, por lo que siempre estamos abiertos a volver trabajar en la banda sonora de otro videojuego, siempre que pensemos que podemos ser útiles y aportar cosas al proyecto .

¿Os gustan los videojuegos más allá del interés profesional? ¿Jugáis habitualmente?
Bueno, la verdad es que no es mi forma ideal de pasar el tiempo libre y creo que ninguno de los miembros de la banda tiene consolas en casa ahora mismo. Cuando era un adolescente, sí que jugaba mucho, pero luego me metí en un grupo y poco a poco fui perdiendo la noción de lo que se cocía en ese "mundillo". Pero es fascinante y, con encargos como éste, comprendes la dimensión de lo que estás haciendo y todo el trabajo que llevan detrás los videojuegos. Lo que se está haciendo ahora es bastante increíble.



La androide 2B repartirá de lo lindo en esta nueva entrega de *NieR* a cargo de Platinum Games.



PS4 | PLATINUM GAMES (SQUARE ENIX) | ACCIÓN | PRINCIPIOS DE 2017

NieR:Automata

Una saga de culto y un estudio de ídem se alían para llevar a PS4 a los mejores androides de combate.

N*ieR*, nacido en la pasada generación como un "spin off" de *Drakengard*, está considerado un juego de culto, pero ni crítica ni ventas le hicieron justicia. Por suerte, Square Enix le va a dar una continuación, esta vez en exclusiva para PS4 y con Platinum Games al cargo del proyecto, aunque repetirán dos de los máximos responsables del original, el director Yoko Taro y el productor Yosuke Saito, lo cual es una garantía por partida doble. El juego se ambientará en un futuro en el que la humanidad ha sido expulsada de la Tierra por máquinas enviadas por invasores de otro mundo. Tras buscar refugio en la Luna, los humanos enviarán al escuadrón YoRHa para tratar de reconquistar el planeta. Ese equipo estará formado por varios androides, entre los que destacará 2B, una "chica" de pelo plateado ataviada con un antifaz. Con la ayuda de otros de su clase, como 9S y A2, deberá luchar en una guerra que descubrirá una verdad oculta sobre el mundo.

A medio camino entre el RPG de acción y el hack and slash, *NieR Automata* hará gala de un sistema de combate "made in Platinum Games". 2B empuñará una espada, pero también contará con otras herramientas, como unos puños mecánicos o un dron que disparará ráfagas. La agilidad de la protagonista a la hora de saltar y esquivar, junto con los combos, recuerda a *Bayonetta*.

La agilidad de la protagonista a la hora de saltar y esquivar, junto con los ágiles combos, recuerda mucho a *Bayonetta*.



La dirección artística será una maravilla. Las ruinas de la Tierra serán misteriosamente bellas.

PS4 QUANTIC DREAM (SONY) AVENTURA SIN CONFIRMAR

DETROIT
BECOME HUMAN

Con una aleación de los conceptos jugables de *Heavy Rain* y la ambientación de "Blade Runner", esta aventura interactiva con androides nos hará vibrar de la emoción.

Tras el tropezón relativo que fue *Beyond*, Quantic Dream ha decidido recuperar la fórmula de *Heavy Rain* para su nuevo proyecto. *Detroit: Become Human* estará protagonizado por varios androides, en un momento problemático en el que los de su clase han empezado a tener comportamientos extraños, como agresiones a humanos, suicidios o, sobre todo, plasmación de emociones. Por ahora, se conoce a dos de los personajes: una mujer llamada Kara y un ayudante de la policía llamado Connor. Planteado como un thriller neo-noir en palabras de su director, David Cage, el juego se apoyará en una profundísima narrativa, con un sistema de decisiones que se traducirá en múltiples ramificaciones, lo que incluirá la potencial muerte de muchos personajes, incluidos los protagonistas. A veces, dependerá de la intuición o de la suerte, pero para que todo salga lo mejor posible, será fundamental investigar los escenarios, sabiendo que, a veces, habrá un tiempo límite y deberemos decidir qué mirar y qué descartar. Además, cada protagonista tendrá unas mecánicas y habilidades específicas. En el último tráiler, se mostró una escena en la que Connor debía salvar a una niña del secuestro de un androide. Según las decisiones tomadas, podía lograrlo, morir en el intento o ver cómo el androide se suicidaba con la niña. La historia durará entre ocho y diez horas.



La moralidad será el eje central de la aventura, bajo la idea de que los androides son los buenos.

Para dar el salto a PS4, Quantic Dream ha creado un nuevo motor que dejará momentos de película.



PS4 / PS VITA SQUARE ENIX ROL 14 DE OCTUBRE

DRAGON QUEST BUILDERS

Con motivo del trigésimo aniversario de *Dragon Quest* y a la espera de la undécima entrega, PS4 y PS Vita recibirán el "spin off" *Builders* (la versión de la portátil será sólo digital). Al estilo de *Minecraft*, el juego nos invitará a construir todo tipo de elementos, al tiempo que nos enfrentamos a los monstruos más icónicos de la saga. Ese componente de sandbox entroncará con una historia profunda y numerosas interacciones con otros personajes. Como un nuevo héroe llegado al lugar, el objetivo último será reconstruir el reino de Alefgard, destruido por el Señor de los Dragones, a quien deberemos derrocar. El sistema de control será tan fácil de aprender como de dominar, para que, inmediatamente, podamos desatar nuestra vena creativa.



PS4 / PS VITA SQUARE ENIX ROL 28 DE OCTUBRE

WORLD OF FINAL FANTASY

Final Fantasy XV no es la única entrega de la mítica saga que Square Enix va a lanzar este año. PS4 y PS Vita recibirán en exclusiva, apenas un mes después, un "spin off" que incluirá personajes y monstruos de toda la historia de la saga: Cloud, Squall, Vivi, Ifrit, Shiva, los chocobos, los cactilios... Los protagonistas serán dos gemelos, Reynn y Lann, que deberán viajar por el mundo de Grymoire en busca de sus recuerdos. Con un apartado visual de dibujos animados (según el momento, los personajes tendrán un tono "chibi", con enormes cabezas), gran parte del encanto de este RPG residirá en la captura de monstruos para mejorarlos y utilizarlos en las batallas. Podremos crear "torres" variando su tamaño, poniéndolos unos sobre otros para que potencien sus capacidades.



El vínculo entre Trico y el niño será el eje del juego. Al principio, la criatura se mostrará huraña.

El protagonista narrará la historia desde su adultez, rememorando lo que le sucedió cuando era un crío.

Podremos trepar por el plumaje de Trico, lo que recordará mucho a *Shadow of the Colossus.*

El estado de ánimo de Trico se podrá adivinar por el color de sus ojos, que nos pondrá sobreaviso.

PS4 | JAPAN STUDIO (SONY) | AVENTURA | 25 DE OCTUBRE

The Last Guardian™

La odisea de Fumito Ueda tiene fecha de culminación y su magia, legítima heredera de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, tocará la fibra.

El sueño de *The Last Guardian* está a punto de hacerse realidad, tras un desarrollo de una década que, por momentos, tuvo visos de pesadilla. El 25 de octubre, podremos disfrutar, al fin, del mágico cuento de Fumito Ueda, en el que se notarán mucho las influencias de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, las dos maravillas que el creativo japonés firmó en los ya remotos tiempos de PS2. Técnicamente, se notará que el juego se concibió originalmente para PS3, en aspectos como la iluminación y las animaciones, pero la preciosa dirección artística, la emocionante historia o la música lo compensarán con creces. La aventura estará protagonizada por un dúo formado por un niño y una suerte de ave felina de alas rotas, Trico, que deberán cooperar para viajar a través de una serie de ruinas. Nosotros controlaremos al joven y, poco a poco, deberemos ganarnos la confianza de la bestia, que empezará siendo tan hostil como asustadiza.

El vínculo vital que se forjará entre ellos remitirá, en gran medida, al que ya vimos entre el protagonista y la princesa de *ICO*. Tendremos que avanzar por niveles lineales llenos de plataformas y puzles, de modo que el joven no podrá progresar sin Trico y viceversa. Así, podremos trepar a su lomo para alcanzar mecanismos situados en zonas elevadas, atraerlo con gritos o con comida para que supere un determinado miedo (al agua de un lago, por ejemplo), usar un escudo de luz para indicarle algún elemento arquitectónico que deba derribar...

Le ha costado un mundo, pero *The Last Guardian* está ya casi listo para meter el hocico en PS4, y su fábula nos dejará la piel de gallina de la emoción. Nunca es tarde para algo tan especial.

***The Last Guardian* está ya casi listo para meter el hocico en PS4 y su fábula nos dejará la piel de gallina de la emoción.**



■ El juego está fechado para 2016, pero sin día estimado. Es posible que se sepa en el Tokio Game Show.

■ PS4 KOEI TECMO ROL 2016



El Team Ninja está fraguando un infierno basado en el folclore japonés que mirará de reojo a *Dark Souls*. La muerte es sólo el comienzo...

Como *The Last Guardian*, *Nioh* lleva diez años en desarrollo e iba a salir en PlayStation 3, pero finalmente lo hará en PS4, con una fórmula que se ha readaptado sobre la marcha para fijarse en la de *Dark Souls*, y parece que con mucho acierto. Será, por tanto, un RPG de acción con combates muy sesudos y tácticos cuya dificultad nos sacará de nuestras casillas (no hay que olvidar que el estudio firmó los desesperantes *Ninja Gaiden*).
Inspirado en el folclore japonés y en la cultura samurái, esta suerte de *Onimusha* nos hará viajar por parajes demoniacos más allá del fin del mundo. El protagonista, un espadachín llamado Williams, usará una katana como arma principal para rebanar a los monstruos, pero también dispondrá de un hacha, una lanza o un rifle de repetición. Todo será poco para huir de las horrorosas garras de la parca.

■ PS4 / PS3 ATLUS ROL 2017



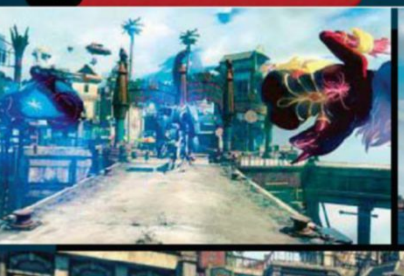
El rol adolescente y adulto de este nuevo "spin off" de *Shin Megami Tensei* confirma, al fin, su desembarco en tierras europeas.

Uno de los juegos de rol más esperados, *Persona 5*, tiene por fin lanzamiento confirmado para Europa. Primero se confirmaron sus fechas para Japón (septiembre) y América (febrero de 2017), pero el desembarco en el Viejo Continente seguía en el limbo. Por suerte, Deep Silver y Koch Media han anunciado que, en adelante, publicarán aquí los títulos de Atlus y algunos de Sega, y eso incluye este prometedor *Persona 5*. Lo que falta por ver es si se mantiene la misma fecha que para América, que es el 14 de febrero.
El juego estará protagonizado por estudiantes de instituto japoneses que mezclarán su vida cotidiana con el uso de máscaras por las noches para despertar sus habilidades de "persona" y enfrentarse a extraños sucesos. El desarrollo combinará diversas mecánicas, como combates, infiltración o saltos, con un estilo visual digno del mejor anime.



■ El protagonista principal será un joven que se acaba de mudar a Tokio para continuar sus estudios.

■ Se podrán personalizar aspectos, como armas, ropa, protecciones o accesorios.





PS4 | JAPAN STUDIO (SONY) | AVENTURA | 2016

GRAVITY RUSH 2

La fuerza de la gravedad causará estragos en esta secuela, que potenciará todas las características jugables y visuales del original.

PS4 no tiene los controles de PS Vita, pero la manipulación de la gravedad se mantendrá como eje.

Gravity Rush es seguramente el juego que mejor ha explotado las particularidades de PS Vita. Tan buen recuerdo dejó que Japan Studio no ha dudado en hacer una secuela, aunque dando el salto a PS4 tras haber lanzado hace meses una remasterización para poner en situación a cualquier usuario que no lo hubiera disfrutado en su versión original para la portátil. La protagonista volverá a ser Kat, que, en esta ocasión, irá acompañada por Raven, a quien manejará la CPU. Ambas deberán investigar una perturbación gravitacional en la ciudad aérea de Hekseville, de modo que acabarán en otra dimensión. Para potenciar el plataformeo y los combates del original, esta vez, Kat podrá manipular la gravedad de tres formas distintas y, por ejemplo, en modo lunar podrá moverse más rápido y saltar más alto, mientras que en modo Júpiter podrá hacer levitar objetos y sus golpes serán mucho más potentes, aunque a costa de una reducción drástica de su agilidad. En lo visual, el "cel shading" brillará en toda su gloria.

La dirección artística dotará de gran personalidad a esta aventura.

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | SC

NI NO KUNI II
REVENANT KINGDOM

La saga más mágica de Level-5 se prepara para fundar un nuevo reino en las tierras de PlayStation 4.

Tras la maravillosa primera entrega, lanzada en PS3, Level-5 está preparando una nueva entrega de *Ni no Kuni* que, a priori, será independiente de la primera, con nuevos personajes. Studio Ghibli no está colaborando en el desarrollo en esta ocasión, pero sí dos de sus veteranos, el diseñador de personajes Yoshiyuki Momose y el compositor Joe Hisaishi, por lo que la delicada esencia audiovisual está garantizada. También repite presencia Akihiro Hino, que volverá a ser el encargado de firmar el guión. El protagonista del juego será Evans, un niño rey que se embarcará en una aventura para salvar un mundo consumido por la oscuridad, con la ayuda de Roland, un misterioso visitante de otras tierras. Por ahora, no se conocen detalles sobre el sistema de combate, que promete innovar, o la fecha de salida, aunque es muy probable que haya novedades en septiembre, en el Tokio Game Show.



Digno de una película de Ghibli, el juego ofrecerá una trama en la que no faltarán momentos tristes.







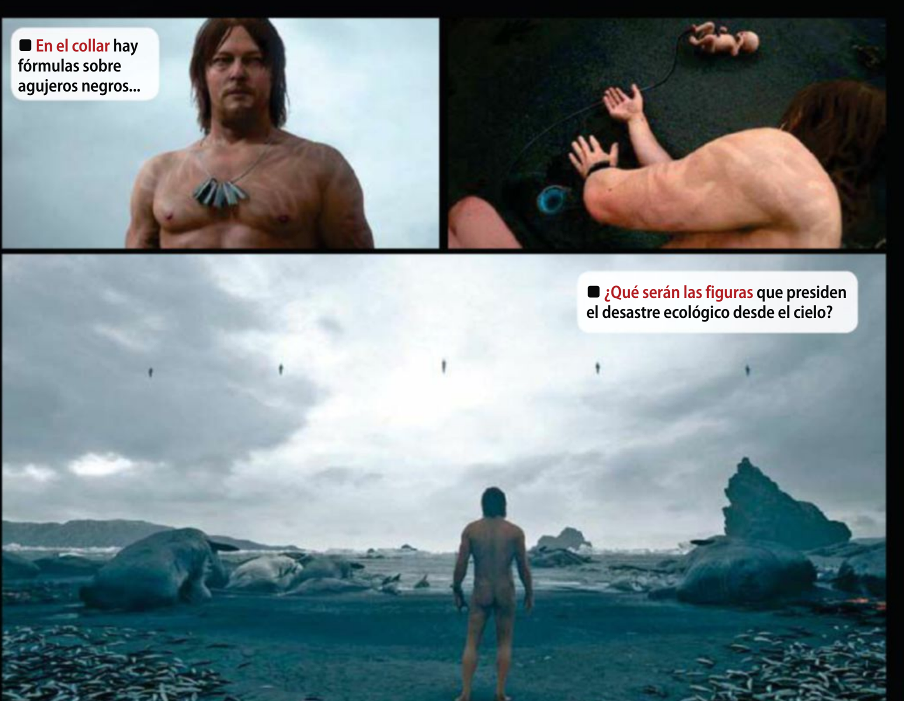
Norman Reedus encarnará al protagonista de *Death Stranding*, tras el intento fallido de *Silent Hills*.

PS4 | KOJIMA PRODUCTIONS | ¿AVENTURA? | SIN CONFIRMAR

DEATH STRANDING

Más pronto de lo esperado, Hideo Kojima ha anunciado su nuevo juego, con un tráiler alegórico que deja multitud de incógnitas.

El pasado mes de diciembre, se confirmó la salida de Hideo Kojima de Konami. El creativo japonés no perdió el tiempo e inmediatamente anunció la creación de un estudio propio, con el mismo nombre que el anterior, y un acuerdo con Sony para que su primer juego fuera una exclusiva para PS4 en cuanto a consolas. En los meses siguientes, el estudio empezó a recabar personal y tecnología, al tiempo que Kojima se ponía de acuerdo con el actor Norman Reedus (Daryl Dixon, en "The Walking Dead") para que fuera el protagonista del nuevo proyecto. En sólo dos meses, se preparó un tráiler para mostrarlo en el E3. Por ahora, hay muchas incógnitas. Kojima ha dicho que el juego gustará a los fans de *Uncharted* y *The Division*, pero el tráiler no ofrece ninguna certeza jugable. Sólo hay pistas filosóficas: las conexiones y la muerte serán dos temas centrales. Así, en el vídeo, se puede ver al protagonista con unas esposas que invitan a pensar que ha huido de algo y, sobre todo, un cordón umbilical que le une a un bebé. Al mismo tiempo, se ve una playa con cientos de animales marinos muertos y huellas de petróleo en la arena en forma de manos, así como cinco misteriosas figuras en el cielo. Es difícil saber si el juego final tendrá ese tono o si esto es un mero tráiler conceptual, pues el estudio ni siquiera ha decidido aún qué motor usar (se están barajando dos). Sí es seguro es que habrá algún tipo de componente multijugador.



En el collar hay fórmulas sobre agujeros negros...

¿Qué serán las figuras que presiden el desastre ecológico desde el cielo?



PS4 | POLYPHONY DIGITAL | VELOCIDAD | 16 DE NOVIEMBRE

GT SPORT

La nueva entrega de *Gran Turismo*, que contará con 137 coches y diecinueve circuitos, abrirá una nueva dimensión en el mundo de los eSports y el "simracing". Gracias a un acuerdo con la Federación Internacional de Automovilismo, se celebrarán competiciones por países y por fabricantes cuyos ganadores serán premiados en la ceremonia que el organismo celebra a final de año.



PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

FINAL FANTASY VII REMAKE

Square sigue trabajando en el "remake" de uno de los mejores juegos de la historia. Por ahora, se sabe que se lanzará en varias entregas (debido a la ampliación de contenido), que los combates serán en tiempo real y que usará Unreal Engine 4. Sabiendo que su director, Tetsuya Nomura, está también con *Kingdom Hearts III*, puede ir para largo.



PS4 | ACTIVISION / SONY | PLATAFORMAS | SC

CRASH BANDICOOT REMASTERED

Activision y Sony han llegado a un acuerdo para recuperar las tres entregas originales de *Crash Bandicoot* lanzadas en PSone. Vicarious Visions se está ocupando de la remasterización, que tendrá mucho de "remake", por lo que parece. Aún no hay imágenes (la que veis es de *Skylanders Imaginators*).

EL TERROR SÍ TIENE FORMA

PS4 | RED BARRELS | FINALES DE AÑO

Outlast II

Tras el éxito del primer *Outlast*, en Red Barrels van a repetir la misma fórmula pero en una ambientación "rural" y con unos valores de producción muy superiores.

Los poseedores de una PS4 aficionados al terror consolero guardamos un buen recuerdo del primer *Outlast*. Veníamos de una sorprendente carestía de buenos juegos de terror en PS3 y el juego de Red Barrels fue nuestra primera experiencia "seria" en el género en PS4. Por ello, todos nos lanzamos como locos (nunca mejor dicho) a explorar en primera persona los oscuros pasillos del demencial sanatorio de Mount Massive "armados" solamente con nuestra cámara de vídeo con visor de infrarrojos...

Pues este mismo planteamiento se mantendrá en esta secuela, que comparte universo con el primero, pero no ambientación ni personajes (aunque volveremos a interpretar a un reportero). El protagonista de esta macabra historia es Blake Langermann, un periodista de investigación que, junto a su esposa Lynn, está buscando pistas acerca del misterioso asesinato de una mujer embarazada llamada Jane Doe. Las pesquisas les llevarán a adentrarse en el desierto de Arizona, hasta llegar a un pueblo que parece regido por una especie de secta y cuyos habitantes, como ya os imaginaréis, no nos van a ofrecer precisamente una calurosa bienvenida (o sí , según se mire...). De nuevo repite la vista subjetiva y el uso de la visión nocturna para poder ver algo en las zonas oscuras. Y por supuesto, además de recabar pistas por el escenario, otro de nuestros objetivos será encontrar baterías para alimentar la cámara ya que, una vez más, nuestra supervivencia dependerá de ella.

Como en el anterior, el sigilo y la huida serán claves para avanzar en el desarrollo, ya que no llevaremos armas de ningún tipo y deberemos aprovechar el entorno para pasar desapercibidos y despistar a estos fanáticos de ojos brillantes. Y los entornos ofrecerán nuevas posibilidades, ya que serán más abiertos y variados que en el manicomio del primero. Por ejemplo, en un momento del desarrollo tendremos que escapar de los lugareños en el interior un enorme campo de maíz, aunque también habrá escenarios más lineales como los pasillos de un colegio, casas abandonadas, etc. Además, será más explícito que el primer *Outlast*, mostrando en toda su crudeza escenas no aptas para estómagos sensibles con un apartado gráfico muy mejorado. Avisados quedáis...

Outlast II será un survival horror en primera persona en el que tendremos que sobrevivir a un extraño culto en un entorno rural que pone los pelos de punta. ¿Armas? Sólo nuestra cámara.

Será más variado que el anterior, con situaciones que nos sorprenderán como una huida por los campos de maíz (abiertos y sin ruta prefijada).

Si te gusta pasar miedo frente a tu consola estás de enhorabuena, porque se avecinan un buen puñado de juegos que prometen helarnos la sangre. Descúbrelos en estas páginas... si es que te atreves.

Los juegos de terror siempre han gozado de gran popularidad en las consolas de Sony. Si la primera PlayStation dio pie al nacimiento y posterior fiebre por los llamados "survival horror" y en PS2 todas esas sagas tuvieron su continuidad junto a otras propuestas de nuevo cuño, en PS3 se produjo un cierto "bajón" en lo que se refiere a buenos juegos de miedo (con algunas honrosas excepciones como los *Dead Space* y propuestas más "marginales" como *Deadly Premonition*).

Por fortuna, casi desde los inicios de PS4 hemos vibrado con terroríficas propuestas, tanto nuevas (*Outlast*, *Alien Isolation*, *The Evil Within, Until Dawn*...) como otras ya conocidas (bien secuelas, bien en forma de "remasterizaciones"). Y con la explosión definitiva de los "indies" ya no tenemos por qué esperar a que los grandes estudios se decidan a invertir grandes cantidades en una superproducción. En PS Store nos acechan multitud de buenas propuestas en este sentido. Sólo hay que molestarse en descubrirlas.

Y eso es precisamente lo que hemos intentado hacer en este reportaje: dar visibilidad a nuevos títulos que, junto a otros de calidad contrastada o que se apoyan en grandes nombres propios, nos van a poner los pelos de punta en los próximos meses. Como veréis, predomina el terror en primera persona, ofreciendo experiencias mucho más inmersivas. Y algunas de esas terroríficas experiencias se verán potenciadas por PlayStation VR, un periférico que promete dar grandes alegrías a los fans del terror. Ya lo veréis, ya...



■ Gráficamente será mejor que el primero, sobre todo detalles como la iluminación.

Cámara en mano, en *Outlast II* exploraremos un pueblo maldito en las entrañas de la "América profunda".



Capcom sorprendió a todos anunciando *Resident Evil 7* "a lo *P.T.*", con una demo que no dejó indiferente a nadie.

Resident Evil 7 será un survival horror en primera persona con nueva ambientación y personajes, pero que de algún modo estará conectado a la saga.

Gráficamente será sublime y si lo jugamos con PlayStation VR la experiencia promete ganar aún más.

PS4 | CAPCOM | 24 DE ENERO

Resident

Fue una de las sorpresas más gordas del pasado E3. Vuelve *Resident Evil.* Y vuelve de una forma que no nos podíamos imaginar: en primera persona, totalmente compatible con PlayStation VR y con una demo en plan *P.T.* que estaba disponible para descargar poco después de su anuncio. Y además con fecha d salida cerrada y bastante más cercana de lo que esperábamos: ¡24 de enero!

La demo, llamada en occidente *The Beginning Hour*, cronológicamente tiene lugar antes de *Kitchen* (la terrorífica demo técnica de Capcom creada para PlsyStation VR), pero sus creadores ya han confirmado que no formará parte del juego. En dicha demo, el objetivo es escapar de un caserón abandonado en algún lugar de la "América profunda". No vamos a hablar aquí de ella por si queda alguien que no la haya jugado, para no reventarle la sorpresa. Pero esta demo sirve un poco para hacernos una idea de cuáles son los derroteros elegidos por Capcom para revitalizar esta saga decana del survival horror en consola, aunque argumentalmente todavía no hayan desvelado por dónde irán los tiros...

Según sus creadores, *Resident Evil 7* no está concebido como un reinicio, sino que es una entrega "canónica" y estará de algún modo conectada con los anteriores. Eso sí, con nuevos






Aún no sabemos a qué nos enfrentaremos exactamente, pero no serán zombis "al uso".

Evil 7

Perspectiva subjetiva y compatibilidad con PlayStation VR son algunas de las sorpresas de *Resident Evil 7*, que llegará en enero.

protagonistas (aún por desvelar) y sin que aparezcan ninguno de los personajes ya conocidos de los anteriores. Por esta razón, *Resident Evil 7* será perfectamente disfrutable de forma independiente para los que no conozcan la saga, aunque promete guiños y referencias que emocionarán a los fans. ¿Queréis un ejemplo? Recuperaremos vida usando las clásicas hierbas verdes, como en los *RE* clásicos. En este sentido, y aunque su "nuevo planteamiento" haya levantado ciertas suspicacias, sus creadores han tranquilizado a los incondicionales de la serie (que claman por una vuelta a los orígenes tras *RE 5* y *RE 6*). Y es que, aunque en la demo no terminaran de estar presentes, en el juego final no faltarán elementos clásicos de la serie como la exploración, la tensión, los puzzles, la gestión de recursos...

Sin embargo, habrá cambios rompedores, como la vista en primera persona en todo el desarrollo (pensaron en ello antes de hacerlo compatible con VR) o los enemigos, que no serán zombis al uso. Según su director Koushi Nakanishi: "habrá menos enemigos, pero cada uno supondrá una amenaza significativa". Muchos misterios quedan aún por resolver para un regreso largamente esperado, que podremos disfrutar íntegramente con PS VR (si nos cansamos de jugar con el casco, podremos continuar nuestra partida sin VR y luego volver a él cuando queramos) y con un apartado gráfico BRUTAL.



RESIDENT EVIL 2 R.E.M.A.K.E

EL REMAKE DEL RECORDADO *RESIDENT EVIL 2* sigue adelante, aunque no sabemos nada nuevo desde que Yoshiaki Hirabayashi, productor de la División 1 de I+D de Capcom, confirmó que lo estaban haciendo. Eso sí, el propio "H" ya avisó de que "pasará bastante tiempo hasta que den más noticias sobre el proyecto". Así que paciencia...

PESADILLAS PORTÁTILES

AUNQUE POR DESGRACIA PARECE QUE CADA VEZ ESTÁ MÁS OLVIDADA por estos lares, lo cierto es que a PS Vita aún le quedan algunas balas (de plata) en lo que al género del terror se refiere. Y lo mejor es que algunas de ellas sí van a llegar a Europa con seguridad, aunque otras lo tienen peor...



PS VITA | NIPPON ICHI | OCTUBRE

YOMAWARI: NIGHT ALONE

Con un año de retraso con respecto a su salida en Japón nos llegará este survival horror con estética "chibi" (o "superdeformed") en la que acompañaremos a una niña en un aterrador paseo nocturno en busca de su perro y de su hermana mayor, perdidos en las oscuras calles. Podremos usar ítems como una linterna, piedras o una pala para evitar a los monstruos que nos acecharán. Todo muy "japonés".



PS VITA/PS4 | CARNIVORE STUDIO | SIN CONFIRMAR

KODOKU

Kodoku nos transportará hasta una isla llena de horripilantes criaturas inspiradas en el folclore japonés (el kodoku es un tipo de magia ritual de la mitología nipona). Con un estilo visual inconfundible y francamente original, tendremos que usar el sigilo y distintos talismanes mágicos que aprenderemos a fabricar en la isla para enfrentarnos a estos retorcidos enemigos. También saldrá para PS4.



PS VITA | NUDE MAKER | SIN CONFIRMAR

NIGHTCRY

Hifumi Kouno, creador del mítico *Clock Tower* (sí, el del maníaco con enormes tijeras) se juntó con colaboradores de lujo como Takashi Shimizu (director de la peli "Ju-On": "La Maldición") y Masahiro Ito (diseñador de Pyramid Head en *SH2*) para alumbrar un survival horror similar (con malo de prominentes tijeras incluido) pero ambientado en un barco. Ya salió en PC... ¿para cuándo en PS Vita?

¿Os acordáis de las míticas pelis de "Viernes 13"? Pues ahora podremos escapar del asesino Jason Voorhees... o convertirnos en él.

En el juego de "Viernes 13", un jugador manejará a Jason Voorhees mientras que los otros tendrán que sobrevivir.

PS4 GUN MEDIA OTOÑO

Friday the 13th

El pasado mes de noviembre Gun Media e Illfonic lanzaron el kickstarter de *Friday the 13th*, con el objetivo de desarrollar un videojuego que fuera el mejor homenaje posible a las películas que aquí conocemos como "Viernes 13". Se pusieron como meta 700.000 dólares, cantidad que terminó siendo rebasada ampliamente, llegando hasta los 823.704 dólares gracias los más de 12.200 mecenas que han confiado en este proyecto. La pena es que no se recaudó lo suficiente para poder incluir un modo Campaña, por lo que de momento será una experiencia netamente orientada al multijugador, aunque sus creadores no descartan poder incorporarla en un futuro si se dan las condiciones adecuadas para ello.

Entonces, ¿qué ofrecerá *Friday the 13th*? Pues intensas partidas para hasta 8 jugadores online en el que uno de los jugadores será Jason Voorhees y los otros siete tendrán que escapar a toda costa del icónico asesino de la máscara... y de sus hachazos.

Un planteamiento que promete piques de infarto, con desenlaces que no van a escatimar en sangre precisamente. Al contrario. Ejecutaremos (o sufriremos) las más cruentas muertes, en variados escenarios extraídos de las distintas películas. Una propuesta diferente y muy particular a la que a buen seguro no podrán resistirse los fans del buen "slasher".

Planteará variados escenarios extraídos de distintas películas, como por ejemplo la mansión Higgins,

PS4 BADLAND GAMES 2017

Call of Cthulhu

Pese al innegable poso lovecraftiano de *Bloodborne*, la herencia del autor de Providence se ha prodigado poco (*Dark Corners of the Earth* no llegó a PS2) y mal (la aventura de Cryo *Necronomicom* fue bastante flojita) en las consolas de Sony. Pero eso ya se ha acabado. Frogwares llevaba tiempo preparando un juego a su altura, pero finalmente serán Cyanide Studios los encargados de trasladar el universo de terror psicológico de H.P. Lovecraft a PS4. Su juego será un RPG de terror con el sigilo como protagonista. Nuestro héroe será un investigador que viaja hasta una isla de Boston para investigar unas misteriosas desapariciones. Lo que allí nos encontraremos nos irá mermando la cordura, hasta el punto de sufrir alucinaciones. Eso sí, habrá que esperar a 2017 para poder sentir este horror cósmico.

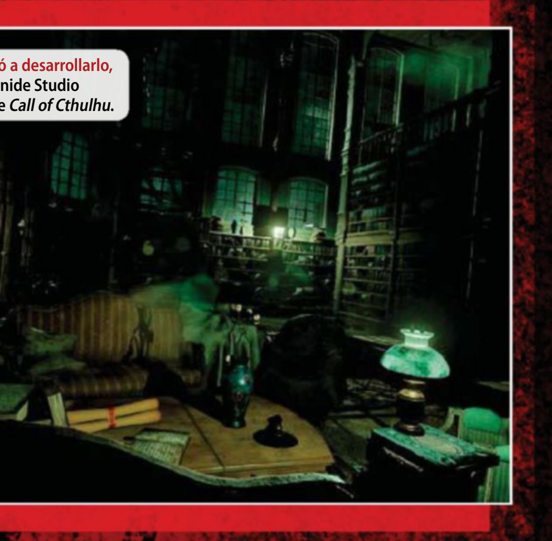


Será un RPG de terror de pausado desarrollo y con el sigilo como principal "ingrediente".

Frogwares empez... pero al final será Cya... quién se encargue de...







■ De momento no incluirá modo Historia, pero sus creadores no lo descartan de cara al futuro.

...ó a desarrollarlo, ...nide Studio ...e *Call of Cthulhu*.

INDIES QUE DAN MUCHO MIEDO

LOS JUEGOS INDIES TIENEN POCO QUE PERDER Y MUCHO QUE GANAR y por eso pueden arriesgarse con propuestas mucho más locas, surrealistas y desquiciantes que un juego "grande" más caro de desarrollar. De verdad, no dejéis de pasaros por PS Store, porque allí se esconden (y se esconderán) interesantísimas propuestas capaces de ponernos los pelos de punta y que suelen ser más originales que los llamados "triple A".



PS4 / PS VITA | THROW THE WARPED CODE OUT

BACK TO 1995

El japonés Takaaki Ichijo está desarrollando un survival horror "como los de antes"... y eso implica un apartado técnico digno de la primera PlayStation, que recuerda sobre todo al primer *Silent Hill* (incluso usaremos una tubería como arma). ¿No queríais una "vuelta a los orígenes"? Pues tomad...



PS4 | FUNCOM | YA DISPONIBLE

THE PARK

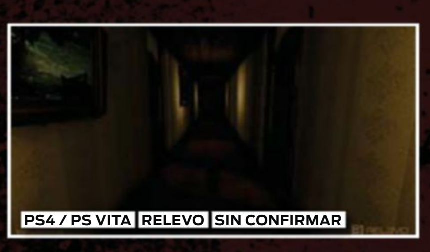
Ambientado en un espeluznante parque de atracciones, *The Park* es un juego de terror en primera persona en el que deberemos encontrar a nuestro hijo Callum, mientras la locura y la paranoia van haciendo mella en nuestra inestable mente. Lo malo es que puede terminarse en menos de dos horas...



PS4 | RED THREAD GAMES | SIN CONFIRMAR

DRAUGEN

En *Draugen* encarnaremos a un fotógrafo que tendrá que investigar la desaparición de ciudadanos en un pueblo pesquero, en los fiordos noruegos a principios del siglo XX. El título hace referencia a la criatura Draug, que es un fantasma de la cultura nórdica que reside en las tumbas heladas o bajo el agua.



PS4 / PS VITA | RELEVO | SIN CONFIRMAR

MINDTAKER

Los creadores de *Baboon!*, el estudio vasco Relevo, ya preparan con mimo su siguiente juego, esta vez para PS4. En *Mindtaker* tendremos que investigar un misterioso asesinato que se ha producido en una siniestra casa situada en el barrio donde crecimos en la que, se dice, vivía una vieja bruja con su gato...



PS4/PS VITA | INFINITAP GAMES | YA DISP.

NEVERENDING NIGHTMARES

Inspirado en la batalla real que libró su creador con una enfermedad mental, manejaremos a Thomas, que despierta dentro de su propia pesadilla donde deberá huir de sus demonios internos. Y todo con una estética de lo más original y apropiada (es desquiciante). Es cross-buy con PS4/PS Vita.



PS4 | THOTWISE GAMES | SIN CONFIRMAR

THE HUM: ABDUCTIONS

Abductions se integra dentro de un proyecto más grande (*The Hum*) en el que el argentino Ariel Arias lleva mucho tiempo trabajando. Manejaremos a Holly Sanders, desquiciada desde la misteriosa desaparición de su marido y que además ahora tendrá que hacer frente a una revelación... de otro planeta.



PS4 | SADSQUARE STUDIO | 2017

VISAGE

Visage será una experiencia de terror en primera persona que surgió a la estela de *P.T.* en la que tendremos que investigar una siniestra casa. ¿Seremos capaces de desenterrar todos sus secretos o preferiremos huir a cualquier precio? Además, ofrecerá eventos aleatorios y será compatible con VR.



PS4 | DINOSAURUM GAMES | 2016

WITHOUT MEMORY

Avalado por David Cage, *Without Memory* será un "thriller interactivo" muy en la línea de las propuestas de Quantic Dream, con sus decisiones, sus "quicktime events"... pero en un mundo semi-abierto y con puzzles. Su teaser, con una chica en un bosque huyendo de alguien o de algo, pone los pelos de punta.

TERROR EN VR

LA REALIDAD VIRTUAL y los juegos de terror van a darnos muchas, muchas alegrías. Desde experiencias "cortas" como la demo *Kitchen* hasta juegos completos como el mismísimo *Resident Evil 7*, es uno de los géneros que mejor funcionan en VR. ¿Resistirán nuestros nervios tanto "canguelo"?





PS4 | TANGENTLEMEN | OCTUBRE

HERE THEY LIE

Desarrollado con el apoyo de Santa Monica Studio, *Here They Lie* será una experiencia de terror psicológico que no sólo será exclusiva de PlayStation VR, sino que saldrá acompañando al periférico el día de su lanzamiento. En él nos sumergiremos en un demencial y surrealista mundo poblado por todo tipo de maléficas y retorcidas criaturas, que nos acecharán en cada esquina. Pondrá un especial énfasis en la narrativa y, según sus creadores, "no va a ser el típico survival horror". Lo esperamos con impaciencia.





PS4 | SUPERMASSIVE GAMES | OCTUBRE

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Aprovechando el tirón de *Until Dawn*, sus creadores nos proponen un paseo sobre raíles (nunca mejor dicho) en una infernal montaña rusa repleta de horrores en los que nos sumergiremos usando PlayStation VR y dos mandos Move, con los que apuntaremos a las criaturas e ítems que vayan surgiendo a nuestro paso. Durará pocas horas, pero de los juegos de PS VR que hemos probado hasta ahora es uno de los que más nos han gustado.

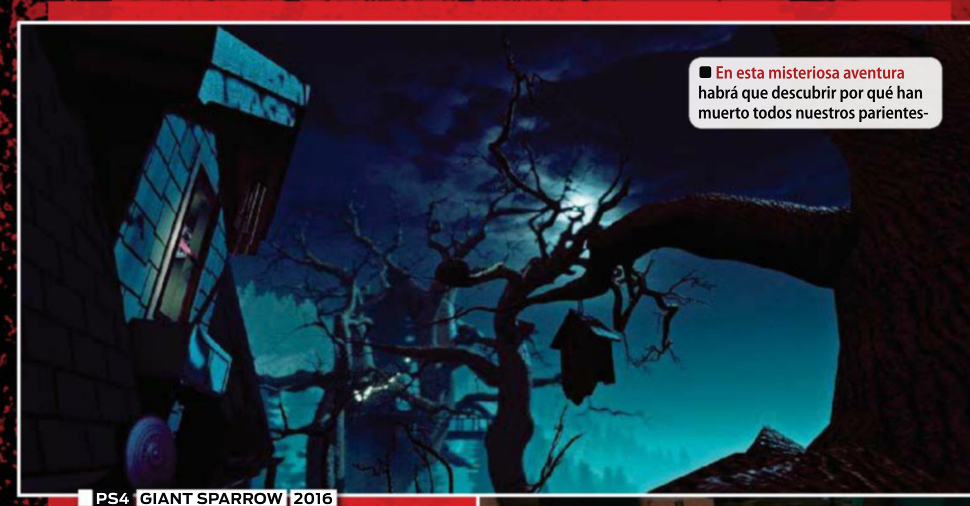
PS4 | AVANCE | YA DISPONIBLE

Kholat

Basado en una historia real conocida como el incidente del Paso Diatlov, en el que nueve montañeros perdieron la vida en 1959 en circunstancias extrañísimas que nunca han llegado a ser esclarecidas, nos llega este "survival horror" en primera persona centrado en la exploración y narrado por el conocido actor Sean Bean. El objetivo será recorrer esa zona de los montes Urales tratando de investigar y recabar pistas (básicamente, páginas de diarios) sobre qué pudo ocurrirles, en una aventura con una atmósfera opresiva y bien conseguida, aunque el ritmo a veces decae y el desenlace no terminó de convencernos. Lo que sí nos convence es la edición en formato físico que ha lanzado Avance aquí en España, exclusiva de Game, que sale por 19,95 € y además nos regalan la peli "El Paso del Diablo", que nos ayudará a contextualizar el argumento del juego.



Kholat es una aventura de terror en primera persona que se ambienta en los montes Urales.



En esta misteriosa aventura habrá que descubrir por qué han muerto todos nuestros parientes-

PS4 | GIANT SPARROW | 2016

What Remains of Edith Finch

En algún momento de lo que queda de año podremos degustar por fin el nuevo trabajo de Giant Sparrow (los creadores de *The Infinite Swan*), que será exclusivo de PS4. En él encarnaremos a Edith Finch, que deberá descubrir por qué ella es la única Finch con vida. El juego se dividirá en distintos relatos cortos, cada uno dedicado a diferentes miembros de la familia, con historias que van desde principios de 1900 hasta la actualidad. Las mecánicas y el tono de las historias prometen ser muy variadas. El único común denominador es que se juegan desde una vista subjetiva y que cada relato termina con la muerte de ese miembro de la familia. Sus creadores admiten influencias de Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft, Lord Dunsany, Neil Gaiman y hasta la serie "Twin Peaks". Casi ná, ¿verdad?





Ofrecerá varias historias, cada una con mecánicas y ambientaciones diferentes.





En unas 4-5 horas podremos desentrañar el misterio. O puede que haya misterios que sea mejor no desentrañar, por si acaso...

Deberemos buscarnos la vida para sobrevivir ante los zombis, construyendo un refugio, etc.

PS4 | BADLAND GAMES | YA DISPONIBLE

7 Days to Die

Tras dos millones de descargas en Steam llega a PS4 en formato físico, de la mano de Badland Games, *7 Days to Die*, un "survival horror" que tiene mucho de *Minecraft*. El objetivo será sobrevivir en un mundo post-apocalíptico dominado por los zombis, en el que tendremos total libertad para "buscarnos la vida" y construir un refugio a nuestro antojo, incluyendo distintas trampas que colocaremos estratégicamente para que nos ayuden a sobrevivir ante los zombis. Cómo no, podremos explorar libremente entornos amplísimos , así como "craftear" y reparar armas, ropa, armaduras, herramientas, vehículos y mucho más (unos 400 objetos y 200 tipos de bloques de construcción). Y lo mejor de todo es que podremos compartirlo con un amigo a pantalla partida o un total de 4 online, en distintos modos cooperativos y también competitivos.



Podremos resistir en solitario o cooperando con un amigo a pantalla partida (y un máximo de 4 online)

LOS QUE YA NO NOS ASUSTARÁN

DOS ESPELUZNANTES JUEGOS DE TERROR que, por razones muy distintas, nunca veremos porque han sido cancelados. Pero aún sin llegar a ser lanzados, ellos solitos han logrado convertirse en tendencia y su influencia se deja notar en otros proyectos.



PS4 | LILITH LTD. | CANCELADO

ALLISON ROAD

Tras la cancelación de *P.T.* , todos nos quedamos con las ganas de jugar a algo "parecido", así que en Lilith Ltd. se pusieron manos a la obra en lo que todo el mundo consideró su "sucesor espiritual". En *Allison Road,* el amnésico protagonista tenía que registrar su propia casa buscando pruebas de un crimen atroz cometido contra su propia familia... Lamentablemente, las insalvables diferencias entre Lilith y Team17 hicieron imposible que el desarrollo llegase a buen puerto. Una lástima...





PS4 | KONAMI | CANCELADO

P.T.: SILENT HILLS

Y cerramos con una de las cancelaciones más lloradas de la historia. Hideo Kojima y el director de cine mexicano Guillermo del Toro se juntaron para resucitar una de las sagas de terror más queridas. Y lo presentaron sacándose de la chistera *P.T.*, una de las demos más influyentes de la historia. Pero tras la turbulenta salida de Kojima, Konami decidió cancelar el proyecto, así que por desgracia nunca sabremos qué le esperaba al actor Norman Reedus al internarse en las nebulosas calles de *Silent Hills.* Y además, retiraron *P.T.* de PS Store, agrandando así su leyenda negra...

NOVEDADES



PÁGINA 40

LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Si eres fan de la saga galáctica y te gusta la divertida mezcla de acción y plataformas de los LEGO, no te lo puedes perder.



PÁGINA 46

Deadlight: Director's Cut. La aventura de los españoles de Tequila Works se estrena en PS4 con una edición más completa, pero que mantiene la misma mezcla de plataformas, puzles y angustia que ya sobrecogió a los usuarios de PC y Xbox 360.



PÁGINA 42

Star Ocean: Integrity and Faithlessness. La quinta entrega de esta saga de JRPG se estrena por fin en PS4 en un intento de recuperar el género de los juegos de rol japoneses, que últimamente están de capa caída.



PÁGINA 50

Valentino Rossi: The Game. Los amantes de las motos tienen una cita que con este buen simulador, que además de homenajear al campeón Rossi, nos ofrece una fiel recreación del mundial en todas sus cilindradas.

APROVECHA EL VERANO PARA JUGAR

Con el comienzo de "los calores" suelen bajar el número de lanzamientos, aunque por suerte este verano nos está dejando cosa muy interesantes para quedarse en casita para combatir la canícula, como el divertido *LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza* (ideal para jugar en familia... o no). Además, hay opciones para todos: amantes de las dos ruedas (motorizadas o no), de los juegos de lucha, del rol y aventuras diferentes como *Deadlight*. Hay hasta aventuras narrativas, de esas en las que es más importante la historia que el juego en sí. ¡Tenemos hasta free to play como *Pirates: Treasure Hunters*!

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



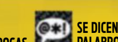
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

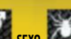
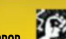


El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:









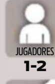

12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · EDAD JUEGO EN RED





16

Género:
ACCIÓN/AVENTURA
Desarrollador:
TRAVELLER'S TALES
Editor:
WARNER BROS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59.95€
Precio Edición Deluxe:
74,95 €


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**

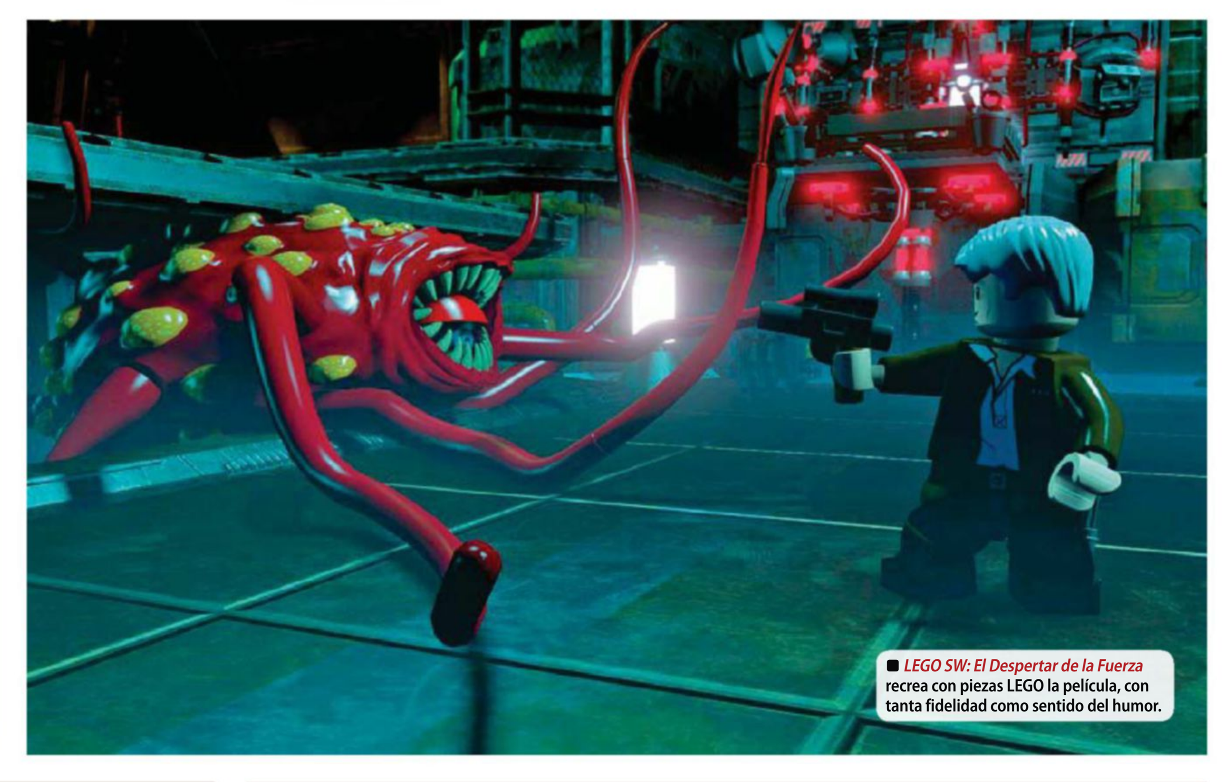

VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**



www.lego.com/es-es/starwars/games/videogame



LEGO SW: El Despertar de la Fuerza recrea con piezas LEGO la película, con tanta fidelidad como sentido del humor.

¡QUE LAS **PIEZAS DE LEGO** TE ACOMPAÑEN!

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza

Únete a la Resistencia y lucha contra el poder del lado oscuro de la Primera Orden en esta adaptación del "Episodio VII" de Star Wars en formato LEGO.

Hace unos meses "El Despertar de la Fuerza" se estrenaba en los cines y era cuestión de tiempo que llegara a nuestras consolas en una adaptación LEGO. La aventura sigue fielmente el argumento de la película y lo amplía al añadir momentos inéditos que nos ayudan a profundizar mucho más en el "Episodio VII". Ahora entendemos mejor quién es Lor San Tekka o descubrimos cómo Han Solo y Chewbacca capturaron a los Rathtars.

La estructura del juego es muy similar a lo de otros títulos de la franquicia de TT Games: acción, plataformas, exploración y puzles a lo largo de 10 niveles. En el modo Historia seguimos de manera lineal las andanzas de Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo, Leia Organa, Kylo Ren y el resto de personajes de la película. Como siempre, cada capítulo estará protagonizado por dos de estos personajes y combinar sus distintas habilidades será básico para avanzar. Una vez que completemos un capítulo, podremos rejugarlo en el modo Libre, eligiendo cualquier personaje que hayamos desbloqueado (hay 200) para mejorar las marcas o buscar coleccionables. En total, el modo Historia nos puede durar unas 10 horas, aunque seguro que nos apetece repetir los niveles para buscar secretos. En cuanto a las mecánicas de juego, añade algunas novedades con respecto a otras entregas, como las batallas de blásteres, en las que tenemos que utilizar coberturas para salir vivos de los tiroteos y en las que la estrategia es funda-

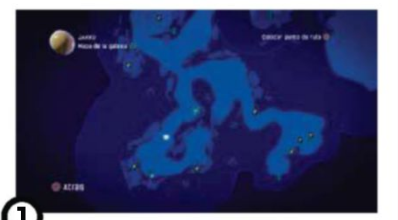




Rey, Finn y BB-8 son tres de los más de 200 personajes con los que jugaremos. Cada uno tiene sus habilidades.

VARIEDAD Y HUMOR EN EL **ESPACIO**

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza es una aventura muy variada y fiel a la película. Uno de sus puntos fuertes es el humor que destila, pensado para todas las edades y que te hará esbozar una sonrisa prácticamente a cada paso.



1 **MUNDO ABIERTO.** No es necesario que nos movamos de forma lineal por la aventura, entre misión y misión podemos explorar el territorio.



2 **PLATAFORMAS.** Han perdido un poco de peso si comparamos este juego con otros de LEGO, pero sigue siendo un pilar fundamental



3 **PUZLES.** Están esparcidos por todos los escenarios y normalmente consisten en encajar piezas. No son complicados de resolver.



■ **Cada una de las misiones oculta un montón de coleccionables** y muchísimos personajes de la saga que podemos ir desbloqueando.



■ **Algunos momentos de acción** se solventan con pequeños QTE, de esos de pulsar el botón adecuado, bastante sencillos.



■ **Fiel ambientación de la película,** también podremos surcar los cielos de la Galaxia LEGO con el Halcón Milenario.

» LA FUERZA ES INTENSA EN **PS VITA**

Al igual que hicimos en *LEGO Marvel Vengadores*, hay que aplaudir el esfuerzo de TT Games por intentar que la versión de PS Vita desmerezca lo menos posible. Gráficamente luce muy bien y aunque hay ciertos "recortes" de contenido en algunas misiones con respecto a la versión PS4, lo cierto es que no son importantes... salvo la ausencia de opción cooperativa.

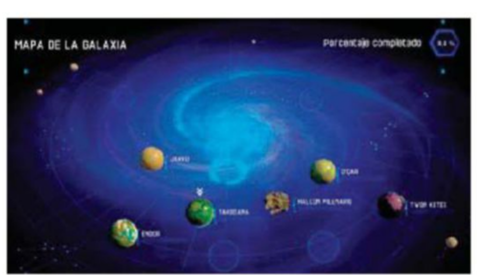
NOTA **80**



Un juego alegre, desenfadado y lleno de chistes que mezcla aventura, exploración, naves y sables láser.

mental. Aunque ralentizan un poco el ritmo habitual de la saga, aportan un puntito de frescura al desarrollo. También se han añadido vehículos espaciales que podemos controlar, como el Halcón Milenario o un TIE Fighter, y se han ampliado las opciones de construcción que nos ayudan a avanzar, resolver puzles o incluso desarrollar algún arma, ya que ahora, al encontrar piezas por el escenario tenemos la opción de elegir qué construir.

***LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza* cuenta con más de 200 personajes** de la saga Star Wars, vehículos conocidos y escenarios reconocibles. A su buena ambientación ayuda la banda sonora original compuesta por John Williams y las voces de los actores de doblaje de la película. Si jugamos en inglés, tenemos la posibilidad de escuchar a Harrison Ford, Carrie Fisher, Oscar Isaac, John Boyega y Adam Driver que han prestado sus voces al juego y nos ofrecen una gran cantidad de registros de voz. Gráficamente no es un portento y se nota que sale en PS3, PS Vita y PS4, pero eso no quita que disfrutemos de algunas animaciones vistosas, escenarios coloristas y con efectos de luz muy conseguidos. En definitiva, la aventura de TT Games es un juego para todos los públicos lleno de humor y diversión que guarda una gran fidelidad con la película. Tiene algunas carencias como su falta de multijugador online (aunque mola el cooperativo local) o la sensación de ser un poco repetitivo en algunas mecánicas pero, a pesar de eso, es un juego entretenido que hará las delicias de los fans de las pelis y de los juego LEGO. ■



■ **Podremos explorar diferentes planetas** durante nuestra aventura galáctica, algunos tan conocidos como Jakku, Endor, Takadona...



■ **Hay 35 personajes desbloqueables** de las pelis clásicas. Para ello, necesitaremos los ladrillos de carbonita (otra de las novedades).

» CONSTRUCCIONES EN LA **GALAXIA**

TT Games ha añadido varias novedades en *LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza* que abren un mundo de posibilidades a la franquicia de videojuegos y dan un poco de aire fresco a esta sobre explotada saga . Algunas han encajado muy bien y otras se tendrán que pulir para futuras ediciones.



NAVES ESPACIALES. Se han añadido multitud de niveles de batallas espaciales sobre raíles, animados y frenéticos.



CONSTRUCCIONES. Con las piezas que nos encontramos podemos construir. La novedad es que podemos elegir el qué.



BATALLAS DE BLÁSTERES. En ellas tenemos que utilizar coberturas para derrotar a nuestros enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su gran humor. Los más de 200 personajes y los cuidados escenarios. El material inédito.

» LO PEOR

Un poco repetitivo en algunos momentos. Los tiroteos con coberturas rompen el ritmo.

Te gustará + que... LEGO MARVEL VENGADORES



Te gustará − que... LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

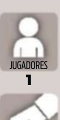
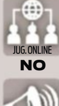


82	**» GRÁFICOS** Fiel al estilo *LEGO*, con animaciones vistosas y escenarios muy coloridos.
84	**» SONIDO** En perfecto castellano y acompañado de la banda sonora original.
85	**» DIVERSIÓN** Mucho humor y un desarrollo sencillo que empuja a seguir jugando
86	**» DURACIÓN** 9-10 horas, pero es muy rejugable ya que tiene muchos coleccionables.
NOTA 84	**Una fiel adaptación de la peli, pero con el humor y el estilo LEGO. Una aventura divertida que todos pueden disfrutar.**



16

Género: **ROL**
Desarrollador: **TRI-ACE**
Editor: **SQUARE-ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



http://staroceangame.com/es/



La quinta entrega de la saga nos invita a descubrir los secretos del gigantesco planeta Faykreed.

UN **OCÉANO** DE GALAXIAS MUY LEJOS DEL ESTRELLATO

Star Ocean Integrity and Faithlessness

Si me dicen de embarcarme en un viaje épico por la Galaxia me lanzo a la aventura a la velocidad de la luz, pero este viaje parece que ya lo he vivido.

La saga *Star Ocean* cautivó el corazón de muchos fans por su mezcla de rol medieval y ciencia ficción galáctica con personajes anime. La anterior entrega, *The Last Hope*, no acabó de cumplir con las expectativas de los usuarios y la quinta entrega, *Integrity and Faithlessness*, llega con la promesa de devolverle la gloria perdida a la saga galáctica de Tri-Ace y Square Enix.

El planeta Faykreed es el telón de fondo de la trama. Una guerra entre países vecinos parece ser el desencadenante del argumento pero, como es costumbre, un peligro mucho mayor acaba tomando el protagonismo. Todo empieza cuando una nave de la Federación Pangaláctica se estrella en el planeta con una misteriosa jovencita a bordo, a la que tendremos que proteger a lo largo de toda la aventura. Hay mucho más, claro, pero la verdad es que la historia es tan insulsa que no merece la pena detenernos más en el asunto. La falta de momentos épicos o hasta interesantes es el problema. Además, la ristra de tópicos y clichés que inundan el juego es, sencillamente, demasiado. Es cierto que es un mal endémico de los JRPG y que, en ocasiones, el carisma de los personajes o de la historia pueden compensar con creces todos esos tópicos, tal y como sucede en sagas como *Dragon Quest*, por ejemplo. Entre los tópicos más cansinos no faltan los gatos con los que podemos "hablar", los mapas lineales llenos de recovecos en los que buscar cofres, un protagonista dormilón, hambriento pero con buen corazón, una compañera femenina sanadora, la chavala pechugona que va semidesnuda y un larguísimo etcétera. Las escasas batallas

Fidel es el protagonista de la aventura. Es un joven de buen corazón, comilón, leal, valiente... Un clásico.

ROL JAPONÉS LLENO DE **CLICHÉS** DEL GÉNERO



1 **MAPEADO LINEAL.** El escenario es tremendamente pasillero y los cofres aparecen resaltados en el minimapa si desbloqueamos una habilidad.



2 **PERSONAJES TÓPICOS.** No faltan entre el elenco de personajes clásicos del rol japonés, como la típica maga pechugona y ligera de ropa.



3 **TABLERO DE MISIONES.** La inmensa mayoría de las misiones secundarias las obtenemos en el típico tablero que encontramos en ciudades.



■ En las ciudades podemos visitar las tiendas de armas, armaduras, materiales y pociones, como mandan los cánones del género.



■ En el inventario escogemos nuestro equipo pero los objetos equipados no se reflejan en el modelo de nuestros personajes.



■ En nuestra nave, la Charles D. Goale, podemos viajar rápido a otras zonas del planeta, comprar objetos...





Los ínfimos valores de producción y unas mecánicas muy anticuadas arruinan la experiencia de juego.

galácticas en forma de secuencias cinemáticas, además, distan mucho de ser espectaculares. Los escenarios son bastante simplones, no hay casi detalles y son pequeños. Además, nos toca patearlos una y mil veces para poder avanzar y los puntos de guardado están colocados tan mal que tenemos que repetir horas de juego si nos matan (incluyendo las secuencias que no podemos saltar).

Las mecánicas de juego están anticuadas, como la recolección de ítems, la pesca o la minería, que se limitan a mostrar un brillo en el escenario con el que podemos interactuar para obtener el objeto, pescado o mineral en cuestión. El apartado gráfico del juego, pese a los 1080 p y los 60 fps que se mantienen de forma bastante estable durante todo el juego, es tremendamente simplón. Se nota que el juego se desarrolló en PS3 aunque ahora nos llegue a PS4. En el lado positivo hay que destacar la inexistente transición entre los combates y la exploración, que consigue crear un ritmo de juego adictivo y el desarrollo de los combates que, entre la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento (podemos controlar a 6 distintos) y la exigente dificultad, consiguen enganchar. Lástima que la IA de nuestros compañeros sea tan mala. El verdadero problema de este *Star Ocean* es que los valores de producción son muy bajos: texturas cutres, voces y textos en inglés, escenarios vacíos, etc... por lo que la quinta entrega de la saga es un viaje galáctico lleno de clichés que ofrece mecánicas anticuadas y que sólo se salva por unos combates simplemente entretenidos.



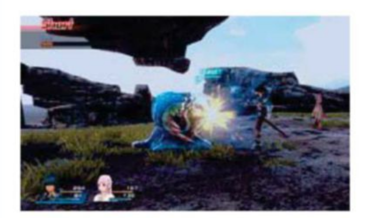
■ La pesca, minería y la recolección es tan poco gratificante como acercarnos a este tipo de objetos brillantes y pulsar la X.



■ Algunos personajes secundarios nos ofrecen tareas extra que desbloquean nuevas habilidades, como cocinar, pescar, etc...

» COMBATIENDO POR EL BIEN DE LA GALAXIA

Nuestra misión inicial es proteger a la extraña niña que conocemos al comenzar la aventura y, por supuesto, salvar el planeta, pero la escala se vuelve intergaláctica con el paso de las horas. Para tener éxito tendremos que sacar la espada a pasear en sus adictivos combates en tiempo real.



SIN TRANSICIONES. La ausencia de transiciones entre exploración y combates le da un gran ritmo a la aventura.



6 HÉROES. En cualquier momento de los combates podemos controlar a nuestro héroe favorito del grupo. Variedad al poder.



DIFICULTAD EXIGENTE. La dificultad es bastante alta, sobre todo en los combates con jefes finales y al proteger a otros héroes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La ausencia de transiciones entre exploración y combates. La exigente dificultad.

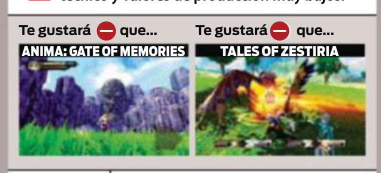
» LO PEOR

Mecánicas de juego muy anticuadas. Nivel técnico y valores de producción muy bajos.



Te gustará ⊖ que... ANIMA: GATE OF MEMORIES

Te gustará ⊖ que... TALES OF ZESTIRIA



60	**» GRÁFICOS** Se nota demasiado que el juego se desarrolló para PS3 y no PS4.
65	**» SONIDO** Voces en inglés, músicas repetitivas y efectos de sonido mediocres.
75	**» DIVERSIÓN** Los combates en tiempo real y la exigente dificultad enganchan.
80	**» DURACIÓN** Entre 20 y 30 horas de juego según lo completistas que queramos ser.
NOTA 70	Una muestra más de la decadencia de los JRPG por culpa de un desarrollo barato y mecánicas muy anticuadas.

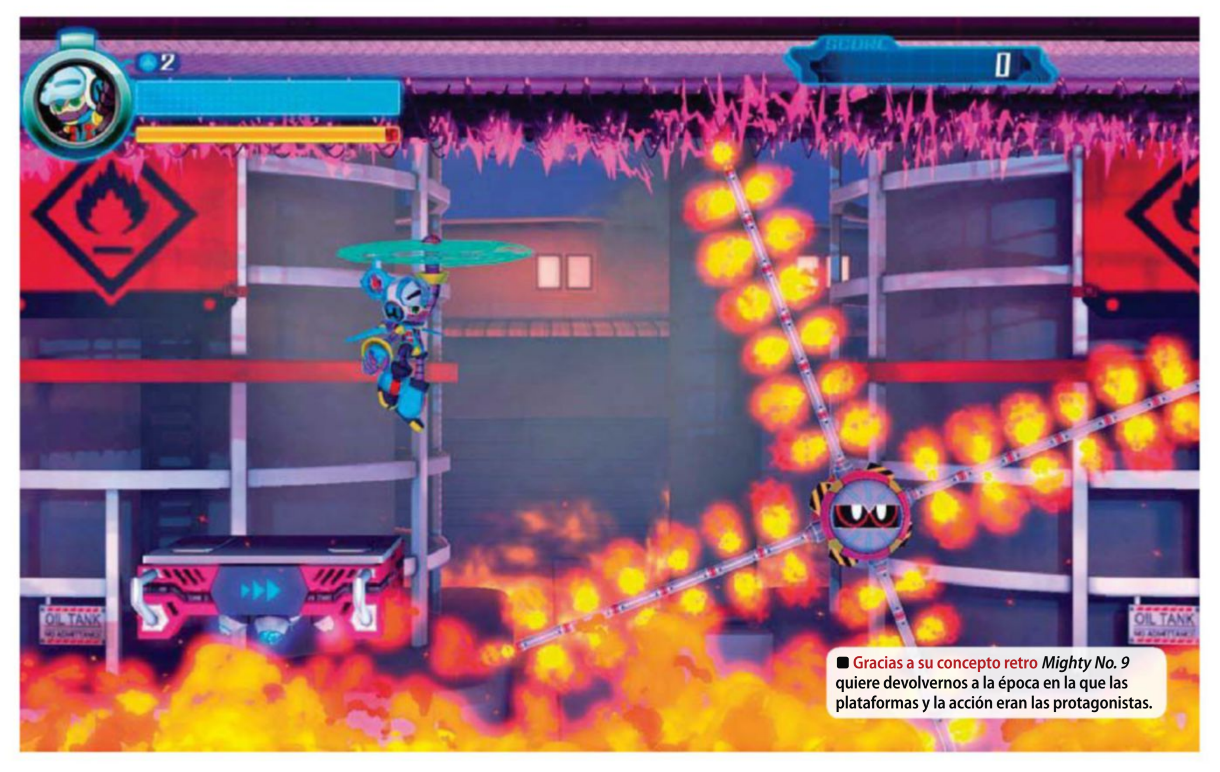




Género: **ARCADE**
Desarrollador: **INTI CREATES CO**
Editor: **DEEP SILVER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**
Cross-buy: **PS4/PS3/PSVITA**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.mightyno9.com/en



Gracias a su concepto retro *Mighty No. 9* quiere devolvernos a la época en la que las plataformas y la acción eran las protagonistas.

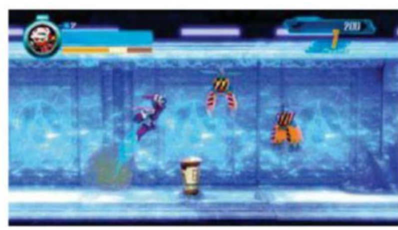
EL HERMANO PEQUEÑO DE *MEGA MAN*

Mighty No. 9

Tras un desarrollo algo tortuoso, ya tenemos con nosotros *Mighty No.9*, el nuevo proyecto con aroma retro del creador de Mega Man.

Las expectativas levantadas en torno a *Mighty No. 9* eran muy altas debido a su largo proceso de desarrollo y a que detrás del proyecto estaba Keiji Inafune, considerado el padre de *Mega Man* junto a Akira Kitamura. Para llevarse a cabo tuvo que financiarse a través de Kickstarter, obteniendo un respaldo brutal del público al sobrepasar con creces la cantidad solicitada. Destinado a evocar tiempos pasados en los jugadores más nostálgicos y con una gran campaña mediática detrás, todos esperábamos mucho de este heredero de *Mega Man*, que al final no ha sido el juego magistral que se prometía, aunque sí un plataformas correcto.

El protagonista del juego es Beck, la unidad número nueve de una fuerza de combate que, casualmente, es la única que no ha sido afectada por un virus en las maquinarias de todo el mundo. Su papel será el de arreglar este desaguisado, para lo que tendrá que enfrentarse a sus 8 hermanos y absorber sus poderes. A la hora de jugar esto se traduce en un colorido plataformas 2D de scroll lateral en el que tenemos que sacar el máximo partido a nuestra habilidad para saltar, evitar obstáculos y acabar con los enemigos. En total, ofrece 12 niveles, un cooperativo online para dos jugadores y algunos otros modos extra que alargan su vida. Estamos ante una aventura bastante exigente que nos obligará a repetir algunas de sus misiones una y otra vez, sobre todo al tratar de hacer frente a los originales y complicados jefes finales de cada fase. Todo un reto para los que añoran los difíciles juegos de antes, sólo que puede resultar frustrante por su impreciso control y su mejorable "framerate".



Sus fases combinan plataformas y acción a partes iguales, en un claro homenaje a los títulos de antaño.



Hay que ser hábiles ya que al más mínimo despiste podemos acabar mordiendo el polvo.



» UNA **MÁQUINA** BIEN ENGRASADA



1 **DISEÑO.** El diseño de los escenarios está repleto de trampas y enemigos dispuestos a complicarnos la vida de forma constante.



2 **ENEMIGOS.** Los jefes finales de cada fase suponen un verdadero reto en el que demostrar nuestra habilidad. ¡Hay algunos muy originales!



3 **REJUGABILIDAD.** Completar el juego es una ardua tarea, que además puede extenderse tratando de mejorar nuestras marcas o puntuaciones.

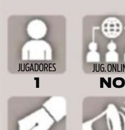
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su estilo de la vieja escuela hará las delicias de los más veteranos del lugar.

» LO PEOR
El diseño de los escenarios deja un poco que desear. Impreciso control bajada de framerate.

85	**» GRÁFICOS** Coloridos y con una estética retro que le sienta de maravilla.
83	**» SONIDO** La banda sonora cumple a la hora de meternos en acción.
80	**» DIVERSIÓN** Pese a algún que otro fallo de diseño querremos seguir hasta el final.
75	**» DURACIÓN** Su campaña es corta, pero ofrece diversos alicientes para extenderla.
NOTA 80	**Una mezcla de plataformas y acción de corte retro de la que esperábamos más, pero cumple con su cometido de divertir.**





Género:
RPG DE ACCIÓN
Desarrollador:
VANILLAWARE
Editor:
ATLUS
Precio PS Vita:
39,95 €
Precio PS4:
59,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS/JAP.**

FUNCIONES
Pantalla táctil (Solo en Modo Clásico)

http://atlus.com/osl/



Los final bosses y los subjefes son una auténtica maravilla por su tamaño, animación y colorido.

CUANDO LO **GENIAL** SE CONVIERTE EN OBRA MAESTRA

Odin Sphere Leifthrasir

El RPG de acción de Vanillaware se ganó a pulso el título de juego de culto nueve años atrás en PS2, ahora regresa en HD para universalizar su legado.

Parecía imposible mejorar un título tan redondo, nunca mejor dicho, como *Odin Sphere*. Es cierto que su mecánica resultaba repetitiva y algo ceremoniosa en algunos aspectos pero todo pasaba a un segundo plano ante el soberbio despliegue audiovisual que le imprimieron George Kamitami, Hitoshi Sakimoto y compañía.

***Leifthrasir* ha vuelto para convertir** la leyenda inmemorial de *Odin Sphere* en patrimonio universal. El excelso apartado gráfico retorna a PS Vita en alta definición, en gloriosos 60 frames, acompañado de grandes novedades y reformulaciones que pidieron los jugadores en su día. La historia nos devuelve al ático de Alicia y el gato Sócrates, en busca de los cinco personajes y los siete libros que conforman esta oscura pero exuberante fábula de ambientación nórdica. Los escenarios son más variados y amplios que en el original de PS2 y el mapa nos permite viajar entre puntos de control. Los combates han añadido esa dosis extra de intensidad, velocidad y gusto por los combos de cientos de golpes, lo que hace que resulten más satisfactorios, emocionantes y propensos a recompensarnos con categoría "S" al final de los mismos. Sí, el nivel de dificultad ha disminuido en *Leifthrasir*, pero la experiencia resulta más embriagadora y adictiva que nunca. El sistema de habilidades activas/pasivas y los talentos es una auténtica delicia, las recetas de cocina adquieren una nueva dimensión con el chef Maury, se incluyen nuevos ataques, más final bosses y, por si esto fuera poco, el Cross-Save entre PS4 y PS Vita es una auténtica maravilla. *Odin Sphere* ha vuelto a lo grande para quedarse.



Mercedes, el tercer personaje, utilizará la ballesta para regalarnos combates al más puro estilo shoot'em-up.



La intensidad y velocidad de los combates hacen de *Leifthrasir* un RPG de acción prácticamente perfecto.

LEIFTHRASIR, UN *ODIN SPHERE* TOTALMENTE **OPTIMIZADO**



1 **¡COMPRA UN MAPA!** Y sabrás qué te espera en cada escenario del mundo. Podrás acceder a él en todo momento y viajar de un punto a otro.



2 **HABILIDADES Y TALENTOS.** Durante el juego obtendremos habilidades activas/pasivas y talentos que podremos potenciar con fozones.



3 **¡A ZAMPAR!** Además de la Cocina de Puka y El Café de la Libre, el chef Maury te preparará suculentos platos con los ingredientes obtenidos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Todos los aspectos que fueron criticados en PS2 han sido modificados y optimizados.

» LO PEOR
Los escenarios, jefes y subjefes se repiten a lo largo del juego. No poder elegir personaje.

91	**» GRÁFICOS** Alta definición, 60 fps, animaciones gloriosas, muchos planos de scroll...
91	**» SONIDO** Gran doblaje inglés y japonés. BSO soberbia de Sakimoto e Iwata.
93	**» DIVERSIÓN** La intensidad de los combates y el guión te fusionarán a tu PS Vita.
92	**» DURACIÓN** Unas 40-50 horas para sacarle todo el jugo y ver los diferentes finales.
NOTA 92	**Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D con el sello inconfundible de Vanillaware y Kamitami.**









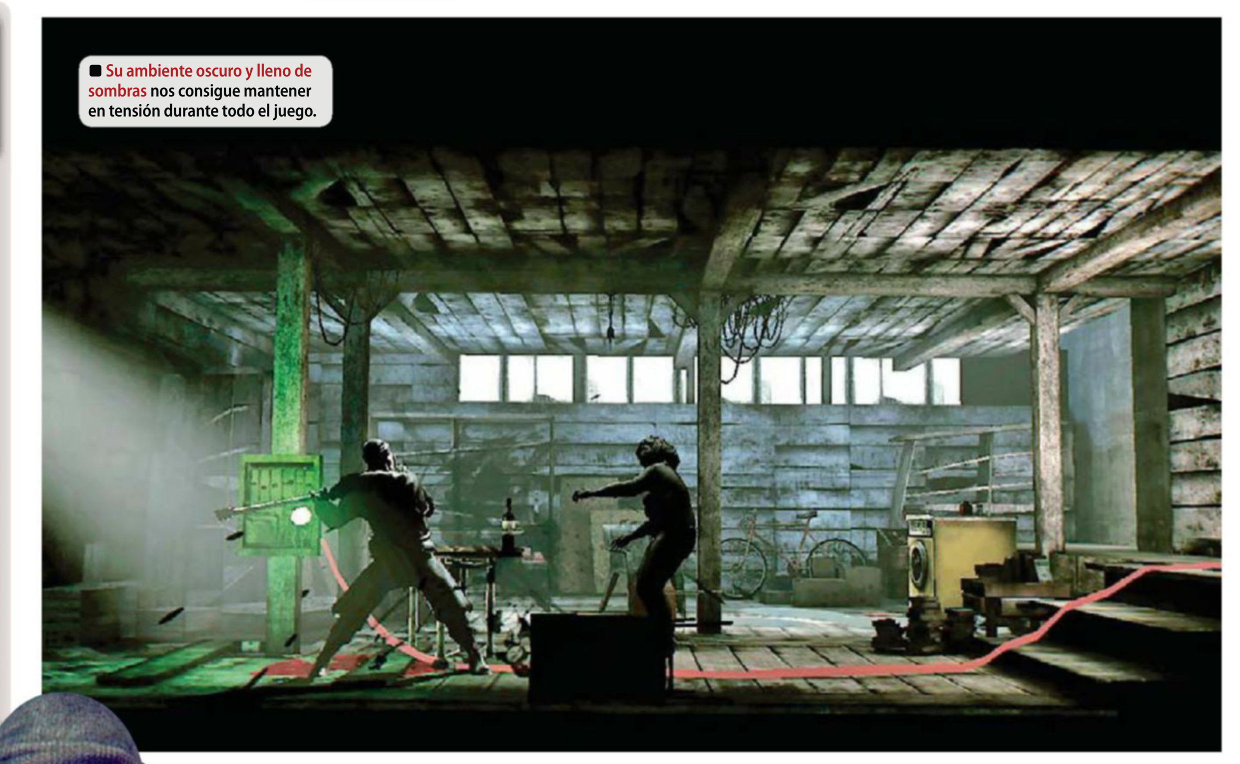

Género: **PLATAFORMAS/ PUZLES**
Desarrollador: **TEQUILA WORKS**
Editor: **DEEP SILVER**
Lanzamiento: **21 DE JUNIO**
Precio: **19,99 €**





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **RÁNKING** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.deadlightgame.com/



Su ambiente oscuro y lleno de sombras nos consigue mantener en tensión durante todo el juego.

EL MUNDO **POSTAPOCALÍPTICO** SE HA VUELTO 2D

Deadlight: Director's Cut

Tequila Works rescata su juego de zombis y le da un lavado de cara en una edición remasterizada que llega por fin a PlayStation 4.

Estamos en 1986, la Guerra Fría está llegando a su fin y un periodo de paz se acerca. Pero las esperanzas depositadas en esta situación se van diluyendo conforme una misteriosa epidemia se extiende por el mundo y convierte a los humanos en Sombras, una especie de oscuros zombis. Randall Wayne, nuestro protagonista, es uno de los pocos supervivientes de esta plaga y viaja a una destrozada Seattle en busca de su familia.

Este es el arranque de *Deadlight: Director's Cut*, un juego de plataformas al estilo más clásico, en dos dimensiones y con un cuidadísimo diseño de escenarios que le da profundidad. Además, al estilo de clásicos como *Flashback*, también nos reta con pequeños puzles que, sin ser demasiado complicados, nos harán pararnos a pensar en más de una ocasión cuál debe ser nuestro siguiente paso. Todo ello con una cuidada ambientación "survival horror", que logra mantenernos en una continua tensión. Y es que matar zombis no es la solución. De hecho, enfrentarse cara a cara con ellos es un error la mayoría de las veces, pues son bastante resistentes y sólo pueden eliminarse con las escasas armas de fuego que encontraremos. Por eso, Randall debe recurrir a otras argucias, como atraerlos a trampas o evitarlos, ya sea saltando, corriendo, rodando... Todo ello con unos controles mejorados en esta edición remasterizada, que hacen que sea muy sencillo jugar. Menos mal, porque el ritmo del juego cambia cuando menos te lo esperas, pasando de un ambiente que invita a pensar cuidadosamente nuestro próximo movimiento a una situación en la que lo mejor es salir corriendo

Poco veremos el rostro de Randall. El estilo en 2D del juego nos muestra las siluetas de los personajes.

SOBREVIVIR **A LOS ZOMBIS** DE SEATTLE



1 **PLATAFORMAS Y PUZLES.** En más de una ocasión tendremos que pensar un poco para encontrar la forma de poder seguir nuestro camino.



2 **ARMAS ESCASAS.** Aunque la situación en la que nos encontremos sea crítica, el enfrentamiento directo no siempre será la opción más sabia.



3 **REGUSTO AÑEJO.** Sus gráficos en 2D y los movimientos del protagonista recuerdan a juegos clásicos como *Flashback*.



Randall es un hombre atormentado. Su pasado se mantendrá casi en secreto, revelándose en pistas como recuerdos o su diario.



Mientras algunos niveles están centrados en pensar nuestro siguiente movimiento, otros nos invitan a correr sin mirar atrás.



Morir es más fácil de lo que parece. Los zombis, otros humanos, el agua o incluso trampas, pueden acabar con nuestra vida.





***Deadlight* es una buena muestra de cómo traer al presente el estilo plataformero de los 90 siendo fiel a él.**

sin mirar atrás. Y para meternos más en ambiente y ayudarnos a entender qué ha pasado, escondidos en los escenarios podremos encontrar coleccionables, bien páginas del diario de Randall (que no sólo cuentan su historia personal, sino también nos dan un tiento sobre su personalidad), bien otros documentos, relacionados con ciudadanos desconocidos en su mayoría, como carnets de conducir o pasaportes.

Además de los gráficos a 1080 p y las nuevas animaciones el título de Tequila Works cuenta con un modo de juego llamado Supervivencia, en el que podemos ponernos a prueba ante hordas interminables de zombis, intentando sobrevivir en un escenario el mayor tiempo posible. Después de morir, podemos ver nuestro récord, compararlo con nuestros amigos y ver nuestra posición en el ránking mundial. Y mientras este modo se centra en jugar el mayor tiempo posible, la campaña principal también toma nota de nuestro tiempo, invitándonos a competir por terminarla en el menor posible.

A pesar del gran trabajo hecho por Tequila Works en este *Director's Cut* de *Deadlight*, sigue presentando algunas carencias que ya se encontraban en la edición original. La más importante de ellas es la duración del juego, que aunque se ha alargado con un nuevo modo, la campaña sigue completándose en, aproximadamente, unas cuatro horas (en función de nuestra destreza), intensas pero que no evitan dejar una sensación de escasez y de que un par más le habrían sentado como un guante.



La barra de resistencia limita nuestras posibilidades. No podemos atacar ni mantenernos colgados de forma indefinida.



Entre capítulos, la historia de Randall en *Deadlight* se nos irá contando utilizando unas pocas viñetas.

CÓMO ALARGAR LAS HORAS DE JUEGO

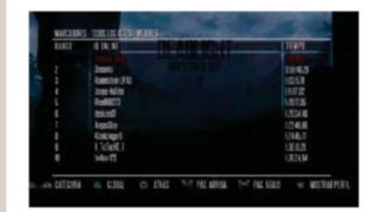
Deadlight: Director's Cut no es un título muy largo, completarlo nos llevará una tarde, si nos ponemos a ello. Por eso, Tequila Works ha incluido un nuevo modo de juego, así como coleccionables escondidos y el reto de terminarlo lo más rápido posible. Es decir, elementos que invitan a rejugarlo.



COLECCIONABLES. Podemos encontrar páginas del diario de Randal, entre otros, que nos darán detalles de la historia.



MODO SURVIVAL. Una de las novedades de esta edición y la mejor manera de poner a prueba las habilidades aprendidas.



RÉCORDS. Podemos consultar cuánto hemos tardado en terminar cada capítulo y cuál es nuestra posición en el ránking.

VALORACIÓN



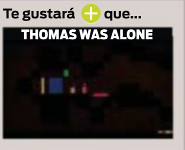
LO MEJOR
Su ambientación y diseño de niveles consiguen una gran inmersión en la historia.

LO PEOR
La duración, variable pero siempre corta, de la campaña principal.

Te gustará que... **FLASHBACK HD (PS3)**



Te gustará que... **THOMAS WAS ALONE**



80	**GRÁFICOS** Mejorados con respecto a la edición original y con nuevas animaciones.
78	**SONIDO** Una buena BSO con tintes nostálgicos que evocan tiempos mejores.
85	**DIVERSIÓN** Los puzles, la tensión de los zombis que nos persiguen. Sabe atrapar.
70	**DURACIÓN** Corta, para esos tardes que queremos echar una partidita rápida.
NOTA 80	Una aventura plataformera en 2D que sabe como atrapar, con un original diseño y divertida. Lástima que no sea mas larga.







Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **CYANIDE STUDIO**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.letour-games.com



Están los veintidós equipos del Tour: algunos ciclistas son "falsos", pero se pueden editar los nombres.

LA **GRAN CARRERA CICLISTA,** CON SIESTAS INCLUIDAS

Le Tour de France 2016

Como cada año, Cyanide Studio pedalea con el juego oficial de la "Grande Boucle", que combina momentos emocionantes con otros de modorra.

Si hay un deporte que resulte difícil recrear en forma de videojuego, ése es el ciclismo, por su propia idiosincrasia, basada en etapas largas en las que, en muchos momentos, "no pasa nada", con varias horas de pedaleo en busca del puerto o el sprint de marras. Aun así, Cyanide Studio lleva mucho tiempo aprovechando la disputa del Tour de Francia para lanzar un juego anual inspirado en él, tratando de salvar las dificultades que impone el hecho de ser fiel a la realidad, donde nadie puede realizar ataques infinitos que atenten contra la capacidad aeróbica del ser humano.

El equipo de desarrollo es consciente de esa barrera y, por eso, este año, ha introducido un agradecido modo Desafíos, que, sin tener que cuidarse de las fuerzas, nos enfrenta a diez descensos de entre treinta segundos y tres minutos. Igualmente, cuando disputamos una prueba corta, como una contrarreloj, la sensación es muy positiva. Pasando a las carreras al uso, se han incluido las veintiuna etapas del Tour 2016, así como ocho del Critérium du Dauphiné y tres del Critérium International. A poco que una etapa tenga más de 100 kilómetros, debemos gestionar a los nueve miembros de nuestro equipo para protegernos del viento, vigilar las escapadas, pelear por los maillots... El problema es que la tarea tiene mucho de tedioso y de dejarse llevar, pues, a poco que apretemos con un corredor, lo dejaremos fundido. La fidelidad a la realidad tiene un coste alto. El apartado técnico, por la propia dificultad de diseñar recorridos largos, es muy pobre, con modelos clónicos, texturas que "brotan" de la nada, espectadores robóticos...



El modo Desafíos es lo mejor del juego: descensos a tumba abierta en los que la fatiga no tiene incidencia.

Hay pantalla partida, para disputar pruebas junto a otra persona, ya sea como compañeros o como rivales.

» EL DELICADO EQUILIBRIO ENTRE **DOSIFICAR Y DEMARRAR**



1 **FUERZAS.** Cada ciclista tiene un medidor de energía y otro de ataque. Abusar puede suponer una pájara que nos haga perder una minutada.

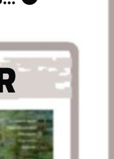


2 **ÓRDENES.** Por el pinganillo, les podemos pedir a los compañeros que ataquen, que se protejan del viento y los abanicos, que den relevos...



3 **VELOCIDAD.** Se puede acelerar el paso del tiempo para ahorrarse las partes tediosas de las etapas, cuya duración puede rondar la media hora.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
El modo Desafíos. Las contrarrelojes. La bici tiene un manejo menos tosco que otros años.

» LO PEOR
El propio concepto es tedioso. Pobreza técnica: ciclistas clónicos, espectadores, paisajes...

50	**» GRÁFICOS** Diseñar una treintena de etapas sólo es posible con un acabado de PS2.
50	**» SONIDO** El director de equipo habla en inglés y los gritos del público son flojos.
65	**» DIVERSIÓN** Las contrarrelojes y los descensos son divertidos; lo demás, no tanto.
70	**» DURACIÓN** Además del Tour y los Desafíos, hay un modo para hacerse un equipo.
NOTA 65	**Tiene buenas ideas y es fiel al espíritu del ciclismo... lo cual es contraproducente en cuanto a disfrute. Sólo para los más fans.**





Entre los nuevos personajes encontraremos algunos viejos conocidos como Jam Kuradoberi.

UN RIVAL **MÁS QUE DIGNO** PARA *STREET FIGHTER V*

Guilty Gear Xrd Revelator

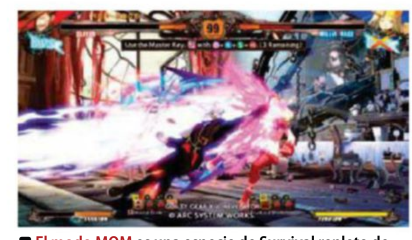
La saga de Arc System Works repite en PS4 (y también en PS3) tras *Sign* e incluye mejoras que lo convierten en el título más completo del género.

Tras el inmenso salto de calidad de *Xrd Sign* con respecto a anteriores entregas, *Guilty Gear Xrd Revelator* mejora cada uno de sus apartados, incluye nuevos personajes (23 en total), añade nuevos modos y presenta un original lobby on-line con grandes posibilidades de personalización y comunicación. Si querías un rival digno para *Street Fighter V*, Arc System Works lo ha creado.

Más allá del Cel-Shading. Antes de destacar sus impresionantes características jugables, es importante hablar del tratamiento visual que ASW le ha dado a *Revelator* gracias al motor Unreal Engine 3: todo lo que veis en las pantallas, lo que veréis al jugar, es 3D, personajes poligonales; el aspecto de anime 2D que le han dado los grafistas del Red Team de Arc System Works es uno de los logros más espectaculares que hemos visto en un Beat'em-up bidimensional desde la aparición del hardware CPS-3 en los salones recreativos.

Y en lo que respecta a jugabilidad, al igual que a anteriores entregas de la saga, a *Revelator* no le falta absolutamente nada: Gattling Combos, Breakers, Counters, Burst, Destroy, Tension, Overdrive... Resumiendo: lo mejor del género en los últimos 25 años condensado en un solo juego. Puede que, si no estás muy "puesto" en lucha 2D te cueste un poco hacerte, pero te aseguramos que merecerá la pena.

No podemos imaginar un juego de lucha más completo, con más elementos en su jugabilidad y con un motor gráfico tan innovador como *Guilty Gear Xrd Sign Revelator*. Si te gusta mínimamente el género, no puedes dejarlo pasar.



El modo MOM es una especie de Survival repleto de ítems y posibilidades de todo tipo.





En las partidas online podrás ganar todo tipo de trofeos dependiendo de tu habilidad.

LAS CLAVES DE UNO DE LOS **GRANDES** DEL GÉNERO



1 **LOBBY ONLINE.** Pasea por un mundo repleto de recreativas y pesca todo tipo de objetos con los que personalizar tu avatar.



2 **GRÁFICOS 3D.** El aspecto visual de *Revelator* es el más impresionante que hemos visto en el género de la lucha en muchos años.



3 **MODOS DE JUEGO.** Tutorial, historia, Misión, Entrenamiento, Online, el divertido modo MOM... No echamos en falta nada en absoluto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su apartado gráfico es espectacular. Posee todo tipo de opciones de juego.

» LO PEOR
Si no eres un experto, puedes perderte entre su maraña de elementos jugables.

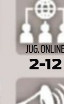
92	**» GRÁFICOS** La nueva generación del Cel-Shading; es un espectáculo.
87	**» SONIDO** *Guilty Gear* es puro Rock & Roll y *Revelator* no iba a ser menos.
89	**» DIVERSIÓN** Cada combate es un delirio de combos y golpes especiales.
86	**» DURACIÓN** Necesitarás meses para disfrutar de todos sus modos y personajes.
NOTA 88	**Un beat'em up de corte clásico con infinidad de opciones, profunda jugabilidad y un apartado gráfico innovador.**







Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
MILESTONE STUDIOS
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Edición Colecc.:
119,95 €





JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-12**





TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**



http://motogpvideogame.com/



Milestone lanza su cuarto juego del año, tras *Sébastien Loeb Rally Evo, MXGP 2* y *Ducati Anniversary*.

UN **DOCTORADO** EN HISTORIA DEL MOTOCICLISMO

Valentino Rossi: The Game

El piloto de motos más mediático apadrina un juego que repasa toda su trayectoria, aunque sin grandes evoluciones respecto a *MotoGP 15*.

El Mundial de Motociclismo está más emocionante que nunca esta temporada y Milestone trae el juego de rigor para que podamos emular a Marc Márquez, Jorge Lorenzo, Dani Pedrosa o, sobre todo, Valentino Rossi. Aprovechando que el piloto italiano debutó hace justo veinte años en el campeonato, el estudio ha decidido hacer su juego de motos más ambicioso y no limitarse sólo a hacer *MotoGP 16*. El título incluye la presente temporada y la del año pasado, pero también es un repaso a la trayectoria del nueve veces campeón del mundo, que, más allá de lo bien o lo mal que pueda caer tras la famosa patada a Márquez, arrastra pasiones por su carisma y su talento. Es importante tener esto en cuenta, porque la enjundia del juego está en el componente nostálgico y en la cantidad de contenidos, pero, si sois habituales de la saga y esperáis encontrar un salto técnico y jugable notorio, os vais a llevar un chasco. Teniendo en cuenta que éste es el cuarto juego que lanza Milestone en el primer semestre de 2016, era una quimera ver un gran cambio, algo que, a priori, sucederá el año que viene, cuando se adopte el Unreal Engine 4.

El control es "made in Milestone", y eso es una buena noticia. Con el habitual equilibrio entre arcade-simulación y las diferentes opciones de configuración, resulta muy diferente pilotar una dócil Moto3 a una potente MotoGP o a las salvajes 500 cc de principios de siglo. En ese sentido, podemos meternos en la piel de viejas glorias como Max Biaggi, Kenny Roberts Jr., Loris Capirossi, Tetsuya Harada, Emilio Alzamora, Jorge Martínez "Aspar"...

Rossi está en forma y sus compatriotas de Milestone han rememorado sus veinte años en el Mundial de motos.

PRESENTE Y PASADO DEL MOTOCICLISMO

El juego es el equivalente a *MotoGP 16*, sólo que ampliando su oferta con multitud de contenidos históricos que pivotan en torno a la figura de Valentino Rossi, como pilotos, eventos, circuitos e, incluso, otras disciplinas.



1 **MUNDIAL DE 2016.** Se han incluido todos los pilotos de MotoGP, Moto2 y Moto3, así como los dieciocho circuitos (debuta el Red Bull Ring).



2 **PISTAS HISTÓRICAS.** Se han añadido cinco circuitos adicionales: Phakisa Raceway, Donington Park, Laguna Seca, Estoril y el antiguo Assen.



3 **VEINTE AÑOS.** Hay pilotos de todas las temporadas en las que compitió Rossi entre 1996 y 2015, de 12 cc, 250 cc, 500 cc y MotoGP.



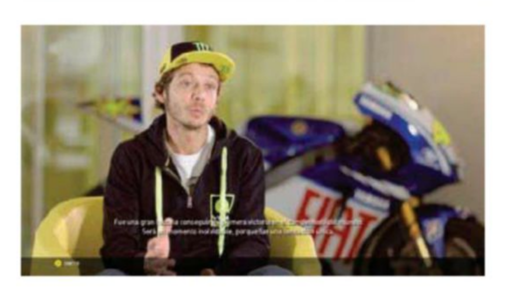
En el modo Trayectoria, formamos parte de VR46 Riders Academy, la escuela de jóvenes talentos que gestiona Valentino Rossi.



Se ha introducido un sistema de progresión, de modo que, poco a poco, mejoramos la aceleración, la frenada o la condición física.



Hay efectos de lluvia, pero no afectan a la conducción y, en lo visual, están a kilómetros de distancia de los de *DriveClub*.





***Valentino Rossi: The Game* entra en los puntos, pero Milestone debe mejorar en lo visual para aspirar a la victoria.**

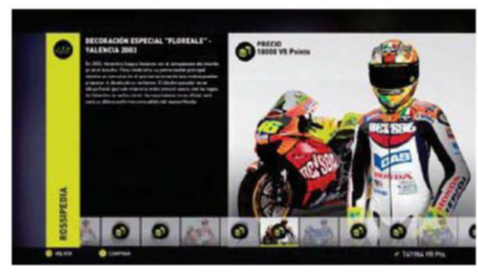
Es decir, los principales pilotos con los que se ha cruzado Rossi durante veinte años. Así, hay un modo con veinte eventos históricos, en el que se repasan sus mejores momentos, con entrevistas en las que el propio piloto cuenta cómo los vivió. También hay retos, campeonatos, carreras al uso o multijugador, tanto local como online.

El modo Trayectoria se ha modificado ligeramente, de modo que formamos parte de la academia de jóvenes talentos de Rossi y hay un sistema de progresión de habilidades, lo que da más interés. Ahora bien, no hay detalles de ambiente (incluso se han perdido elementos de otros años, como el motorhome y las revistas) y resulta muy fácil llegar a la categoría reina. Lo bueno es que se nos insta a jugar durante mucho tiempo para poder desbloquear los numerosos homenajes a Rossi en forma de cascos, camisetas conmemorativas o diseños especiales para sus motos. El trabajo de arqueología que ha hecho Milestone es encomiable. Lástima que se haya errado en la idea de introducir disciplinas adicionales, con una pobre ejecución.

Desde el punto de vista técnico, *Valentino Rossi* está varios segundos por detrás de juegos de velocidad como *Project CARS* o *DriveClub*. No es que los gráficos sean un desastre (llega a haber hasta 34 pilotos en pantalla), pero no brillan en ningún apartado concreto, pues son una mera continuación de lo que ya había en PS3. La IA también es mejorable, especialmente en los primeros compases de las carreras. Entra en los puntos, pero Milestone debe mejorar para aspirar a la victoria.



Hay cámaras situadas en el casco y en la cúpula de la moto, pero no resultan muy cómodas. Es mejor tirar de las vistas externas.



Se han incluido todas las motos y los cascos que ha usado Rossi a lo largo de veinte años. Se compran con el dinero que ganamos.

MIRANDO A OTROS CAMPOS DEL MOTOR

A lo largo de su trayectoria, Rossi no sólo ha disputado carreras del Mundial de Motociclismo, sino que también ha flirteado con otras disciplinas, tanto moteras como automovilísticas. El control en esas pruebas es bastante flojo, en líneas generales, aunque se aporta algo de variedad al conjunto.



DIRT TRACK. Estas carreras de motocross, para las que se ha recreado el MotoRanch de Rossi, se prestan mucho a los derrapes.



DRIFT. A bordo de un Mustang, debemos encadenar derrapes para sumar puntos, pero las físicas del coche son muy laxas.



RALLY DE MONZA. Conducimos un Fiesta por una serie de recorridos con obstáculos. Además de aburrir, el manejo es muy tosco.



» LO MEJOR

El contenido histórico. El sistema de progreso del modo Trayectoria. El control de las motos.

» LO PEOR

Nula evolución gráfica. Las pruebas de coches restan. Los eventos de 2015 son un DLC.

Te gustará + que... **MOTOGP 15** | Te gustará − que... **DRIVECLUB BIKES**



70	**» GRÁFICOS** No hay grandes alardes. Apenas han mejorado desde *MotoGP 13*, de PS3.
70	**» SONIDO** Motores y voces enlatadas cumplen. La música es intrascendente.
82	**» DIVERSIÓN** Las motos se pilotan muy bien; no así los coches, que están de relleno.
80	**» DURACIÓN** Hay variedad de modos, si bien falta profundidad en el modo Trayectoria.
NOTA 78	No supone una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.







Género:
AVENTURA
Desarrollador:
STORM IN A TEACUP
Editor:
SOEDESCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €

JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO**	RESOLUCIÓN **720 P**

www.soedesco.com/en/games/nero/



■ N.E.R.O. es una experiencia narrativa con una estética muy personal. Uno de sus diseñadores trabajó en *Batman: Arkham Knight.*

UNA PRECIOSISTA **AVENTURA** CON EMOTIVA NARRATIVA

N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure

N.E.R.O. es un cuento que nos sumerge en un emocionante viaje por lo espiritual y lo místico, aunque es algo parco en contenido.

Los videojuegos "narrativos" parecen haberse puesto de moda. Lo hemos visto en propuestas más que interesantes como *The Vanishing of Ethan Carter* o *Everybody's Gone to the Rapture*. Ahora le toca el turno a N.E.R.O, una aventura regida por lo onírico y sentimental.

Desarrollado por el estudio italiano Storm in a Teacup, tenemos ante nosotros uno de esos juegos que pretenden enviarnos un mensaje de esos que tratan de calar hondo, instándonos a reflexionar mientras avanzamos por sus preciosistas parajes, capaces de transmitir a pesar de su apagada paleta de colores. *N.E.R.O.* habla del amor, la tristeza o la esperanza de forma muy sutil, tratando de profundizar en las emociones del que está a los mandos, aunque no siempre lo consigue.

El punto flaco de la aventura es que se puede llegar a hacer monótona a pesar de que completar los cuatro capítulos que componen la historia puede lograrse en unas tres horas. Básicamente, nos limitamos a pasear por los escenarios metidos en la piel de un extraño niño con ojos luminiscentes. Por el camino escuchamos su historia por medio de la voz del narrador y por los textos que nos desglosan la trama a modo de cuento. Habitualmente nos topamos con algunos rompecabezas no demasiado exigentes ni elaborados, aunque alguno puede llegar a resistirse.
N.E.R.O. es un intento de trasladarnos a un mundo mágico por medio de su emotiva narrativa, que pretende tocar la fibra sensible. Sin embargo, sus mimbres son demasiado frágiles, ya que su desarrollo jugable es bastante plano y simplista. ■



■ El diseño de escenarios de *N.E.R.O.* es realmente bonito y os quedaréis embobados mirándolos.



■ Completar el juego os llevará apenas un par de horas por su desarrollo guiado y sus sencillos puzles.

» UN RELATO ENTREGADO A LAS **EMOCIONES**

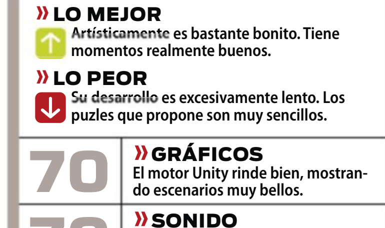


1 NARRATIVA. El elemento principal del juego es su trama, que trata de formar un vínculo emocional con el que está a los mandos.

2 DESARROLLO. Durante el juego caminaremos sobre bellos escenarios con mensajes que nos irán desvelando los hechos que están aconteciendo.

3 PUZLES. Los puzles de *N.E.R.O.* pretenden aportar variedad a su desarrollo, aunque resultan demasiado previsibles y sencillos.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Artísticamente es bastante bonito. Tiene momentos realmente buenos.

» LO PEOR
Su desarrollo es excesivamente lento. Los puzles que propone son muy sencillos.

70	**» GRÁFICOS** El motor Unity rinde bien, mostrando escenarios muy bellos.
70	**» SONIDO** Melancólicas melodías generalmente a ritmo de piano.
55	**» DIVERSIÓN** Su desarrollo es bastante lento y carente de ritmo.
60	**» DURACIÓN** Completar *N.E.R.O.* puede llevarnos apenas tres horas como mucho.
NOTA 65	**Una aventura que pretende transmitir emociones, tocar la fibra sensible con su narrativa, aunque al final no lo consigue.**





Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
PSYONIX
Editor:
505 GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,95 €

JUGADORES **1-4**
JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.dirtgame.com/



Esta enorme esfera es el balón que tenemos que introducir en la portería contraria. ¡Todo un reto!

LLENA A TOPE **EL DEPÓSITO**, QUE HAY PARTIDO

Rocket League Collector's Edition

¿Mezclar fútbol con coches? Puede parecer una locura, pero os aseguramos que el resultado de este "combinado" es de lo más refrescante.

Tras hacernos disfrutar durante un año y convertirse en uno de los multijugador más jugados de PS4, *Rocket League* llega ahora en formato físico con una Edición Coleccionista, que incluye el DLC que se ha ido lanzando en PS Store y que, si tenéis el juego en digital, podéis comprar de manera independiente.

Jugar al fútbol con coches en partidas online de hasta 4 vs 4 sigue siendo la propuesta de este título, que cuenta con una enorme comunidad de jugadores. Los encuentros, que tienen un ritmo frenético, se disputan en unas arenas circulares en las que tenemos un único objetivo: marcar gol a toda costa. Para hacerlo, nuestro vehículo cuenta con una gran agilidad de movimiento y con la capacidad de saltar, así como la de propulsarse a toda velocidad gracias a un turbo de uso limitado. Con este sencillo planteamiento el juego es capaz de ofrecer enormes cantidades de diversión, que alcanzan sus cotas más altas gracias a los añadidos de esta Edición Coleccionista. Por si esto fuera poco, las últimas actualizaciones de *Rocket League* han añadido 2 originales nuevas modalidades de juego: Snow Days, que simula encuentros de Hockey sobre hielo, y Rocket Hoops, que nos lanza a una particular cancha de baloncesto. Un completo modo Temporada, multitud de opciones de personalización para los vehículos y un aparente apartado gráfico, que corre a 1080 p y 60 fps, ponen la guinda a uno de los juegos multijugador más divertidos de los últimos tiempos... ¡y que también cuenta con la posibilidad de disputar partidas "en local" a pantalla partida y con hasta 4 jugadores!



Snow Days cambia el balón por un disco de hockey y la pista se convierte en una deslizante pista helada.

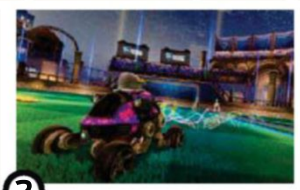


Jugar a pantalla partida, con hasta 4 jugadores en una misma consola, es una opción muy divertida.

LOS **CONTENIDOS DESCARGABLES** DE ESTA EDICIÓN



① **SUPERSONIC FURY** incluye los coches Dominus y Takumi, 2 aumentos de misiles nuevos y otro contenido, como pegatinas, ruedas y pintura.



② **REVENGE OF THE BATTLE CARS** incorpora 2 robovehículos, Scarab y Zippy, y hasta 25 nuevas opciones de personalización.



③ **CHAOS RUN** añade 2 nuevos vehículos, Ripper y Grog, así como 6 calcomanías y nuevos tipos de neumáticos, adornos y antenas.

VALORACIÓN

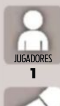
LO MEJOR
Diversión frenética, directa y sin complicaciones. Un título ideal para partidas rápidas.

LO PEOR
Tiene pocas opciones offline. Los modos de hockey y baloncesto son menos divertidos.

80	**GRÁFICOS** Destaca la enorme fluidez con la que se desenvuelven los partidos.
80	**SONIDO** Las melodías de corte electrónico y los efectos crean atmósfera.
86	**DIVERSIÓN** Muy grande. De esos que dices "solo una partida más", y echas 6 o 7...
84	**DURACIÓN** Si te engancha, no podrás parar de jugar. Le faltan opciones offline.
NOTA 84	**Una de las mejores propuestas multijugador de PS4 que, con esta Edición Colecionista, muestra su mejor cara.**








Género:
ACTION RPG
Desarrollador:
SPIDERS GAMES
Editor:
FOCUS HOME INTERACTIVE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
54,99 €





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

thetechnomancer-game.com/es/



En este Action RPG debemos sobrevivir a una hostil recreación del planeta Marte plagada de enemigos de todo tipo.

EN MARTE CON **LA LEY** DEL MÁS FUERTE

The Technomancer

Viajar a Marte es uno de los sueños de la actualidad. Pero, ¿y si lleváramos cientos de años allí? ¿Y si hubiéramos perdido contacto con la Tierra?

En este Action RPG Spider nos lleva a conocer el planeta rojo, un lugar inhóspito, en el que la vida es difícil, la radiación solar produce mutaciones, el agua escasea, el contacto con la Tierra se perdió y las corporaciones que controlan las colonias tienen intereses que los han llevado a estar en guerra. Sí, la sociedad que habita en este desolado Marte no es precisamente acogedora. Y en medio de esta situación se encuentra Zachariah, el protagonista de la aventura, un joven oficial con el poder de controlar la energía eléctrica generada por su cuerpo, lo que le convierte en miembro de los Technomantes.

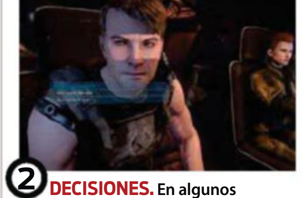
Sobrevivir en Marte no es fácil, y Zachariah ha desarrollado sus habilidades de combate hasta empezar a dominar tres estilos: guerrero, con un báculo; furtivo, con daga y pistola; y guardián, con maza y escudo, además de las habilidades eléctricas propias de un tecnomante. Podemos desarrollar la que queramos en el árbol de habilidades, o bien potenciarlas todas poco a poco para conseguir un sistema de combate más equilibrado y preparado para cualquier situación. Pero las habilidades no se centran sólo en el combate, sino que también podremos mejorar sus atributos, como la resistencia o la fuerza, o los talentos, que le permitirán abrir cerraduras, ser más carismático o manejarse mejor en el sigilo. A pesar de estas posibilidades, de que podamos cambiar de estilo de combate en cualquier momento, los enfrentamientos se vuelven torpes en más de una ocasión: con acciones repartidas en varios menús y pocos botones para acceder a ellos, es fácil cometer erro-

Los Tecnomantes tienen el poder de controlar la energía eléctrica generada por su propio cuerpo.

UNAS **ELÉCTRICAS** CLAVES DE THE TECHNOMANCER



1 **TRES ESTILOS DE COMBATE.** Podremos alternar entre ellos en cualquier momento del combate, además de usar los poderes eléctricos.



2 **DECISIONES.** En algunos momentos del juego tendremos que tomar pequeñas decisiones que irán moldeando nuestra historia.



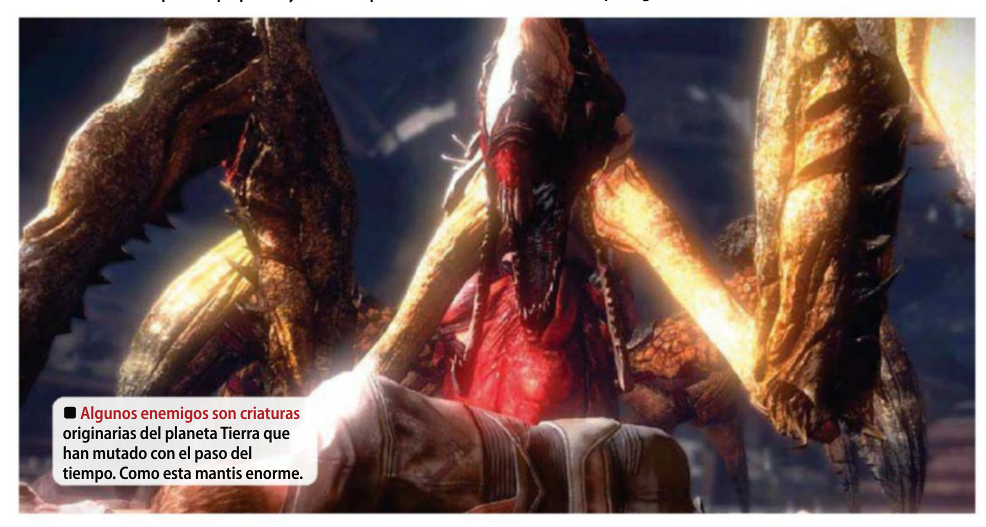
3 **INFINITAS MISIONES.** Aunque esto no es algo positivo, pues te tienen de recadero y retrasan el avance de la historia principal.



■ La exploración no es una parte muy destacada de este juego de rol de acción. Los mapas son pequeños y esconden pocos secretos.



■ Podemos personalizar, aunque de forma limitada, el rostro de Zachariah, el protagonista de esta aventura marciana.



■ Algunos enemigos son criaturas originarias del planeta Tierra que han mutado con el paso del tiempo. Como esta mantis enorme.





Mutantes, humanos, corporaciones... una sociedad decadente es todo lo que queda de los primeros colonos.

res y terminar muriendo. *The Technomancer* nos invita a tomar decisiones en determinados momentos, lo que afectará a la historia y al final que descubramos. Además, también será importante la relación con nuestros compañeros, que tendrán misiones propias, así como con las diversas facciones que controlan distintas esferas de la sociedad de Marte. Eso sí, para descubrir hacia dónde lleva el destino a Zachariah, tendremos que cumplir misiones para diversos personajes. Algo nada fuera de lo común, hasta que descubrimos la gran cantidad de misiones secundarias que podemos afrontar y que, lejos de completarse de manera "sencilla", te tienen de recadero de un lado para otro. Son tantas y tan tediosas, que al final lo único que consiguen es que te aburras de ellas y que el desarrollo de la trama principal se vuelva increíblemente lento y se alargue artificialmente. Para que os hagáis una idea, el juego está formado por cuatro capítulos y sólo con este tipo de misiones el primero ya alcanza las 10 horas.

Spiders ha intentado abarcar muchos conceptos en su juego. Grandes ideas que se han quedado en pobres intentos al estar mal adaptadas. Unos gráficos poco destacables, una banda sonora en ocasiones repetitiva, misiones secundarias aburridas e infinitas, un sistema de combate original pero torpe... Todo esto hace que la historia de la aventura, tan interesante a priori, vaya perdiendo interés por culpa de su lento desarrollo. *The Technomancer*, que podría haber sido un gran juego, se queda en un quiero y no puedo. ■



■ La hermandad Tecnomante de Orphis refleja el diseño de su ciudad, similar al de la URSS. Cada colonia una tiene el suyo propio.



■ Descansar cuando tengamos fatiga nos dará una bonificación de experiencia para subir de nivel con mayor facilidad.

» MEJORANDO LAS HABILIDADES

Como todo juego de rol, una parte importante es el desarrollo del personaje. Ya no sólo las habilidades de combate, sino también el equipo con el que vestimos al protagonista y aliados, y las armas con las que se enfrentarán a nuestros enemigos, cada vez más complicados.



MEJORES HABILIDADES. Con la subida de niveles podremos mejorar nuestra destreza combatiendo, los atributos y los talentos.



LA MESA DE TRABAJO. El lugar ideal para reciclar objetos inútiles y utilizar sus componentes para mejorar armas y trajes.



AMIGOS. Podremos cambiar su equipo, ya sean armas o ropa, pero no subir su nivel o mejorar sus talentos.



» LO MEJOR

La historia, con sus intrigas y misterios, que rodean al protagonista como una telaraña.

» LO PEOR

Las infinitas y aburridas misiones secundarias, que aportan poco o nada a la trama.

Te gustará + que... Te gustará − que...



75	**» GRÁFICOS** Sin pensar en los NPC que aparecen de la nada, son aceptables, sin más.
70	**» SONIDO** En función de la zona, es un gusto oírla o es repetitiva y monótona.
73	**» DIVERSIÓN** Si te centras en la trama principal, te mantiene en vilo, pero si no...
70	**» DURACIÓN** Unas 50 horas, pero sólo por la gran cantidad de misiones secundarias.

NOTA



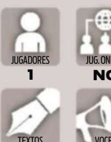
Un juego de rol de acción lleno de grandes ideas, pero que falla en su ejecución y va perdiendo interés. Para fans del género.





16

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
THE FULLBRIGHT
Editor:
THE FULLBRIGHT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €



JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.dirtgame.com/



La historia que nos brinda *Gone Home* es su principal atractivo, por encima de su mecánica.

UNA **VUELTA A CASA** REPLETA DE MISTERIO

Gone Home

Existen historias capaces de remover profundamente nuestro interior pero que merecen ser contadas. ¿Os atrevéis a traspasar la puerta de entrada?

Casi 3 años después de su estreno en PC, *Gone Home* llega ahora a PS4 dispuesto a sorprender a los usuarios de consola con una propuesta que, os avisamos de antemano, no es para todo tipo de jugadores. ¿Queréis saber qué es lo que hace especial a este título? Pues coged la llave de esta particular casa y entrad despacio...

El regreso al nuevo hogar de su familia tras un largo viaje por Europa es el punto de partida de la historia de Katie, la protagonista de esta aventura. Mochila a la espalda y dejando atrás una torrencial lluvia, la joven se sorprende al principio del juego al encontrar una misteriosa nota en la puerta, en la que se le informa escuetamente de la ausencia de su familia. A partir de ese momento, y tras encontrar la llave de seguridad, nuestro objetivo es recorrer cada rincón de la casa para descubrir qué ha sucedido a nuestros padres y hermana. De su puño y letra son gran parte de las notas, diarios o recortes de papel que encontramos y que, poco a poco, nos van desgranando una sobrecogedora historia que es la verdadera razón de ser del juego. Y es que se podría decir que las mecánicas de *Gone Home*, que se reducen a explorar cada cómoda, mesa o rincón de la casa, son aquí una excusa para que, poco a poco, descubramos una trama muy bien hilada y que, en su conclusión, es incapaz de dejar a nadie indiferente. Llegar a este desenlace nos lleva poco más de una hora y, además, la ausencia de puzles o de retos jugables hacen que este título sea más experiencia narrativa, capaz de transmitir muchas emociones, pero que no convence a los que buscan otro tipo de lances.



El juego transcurre en 1995 y la casa recrea a la perfección la atmósfera de aquella época.



El mapa es nuestro mejor aliado para orientarnos y para descubrir algunos pasadizos secretos...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia que nos cuenta, repleta de matices, es tan interesante como emocional.

» LO PEOR
Todo se limita a explorar la casa y a leer documentos. Dura poco más de una hora.

79	**» GRÁFICOS** La ambientación, que nos sitúa en 1995, está muy bien conseguida.
82	**» SONIDO** La voz en off (en inglés) y los temas musicales tienen mucha calidad.
72	**» DIVERSIÓN** Su mecánica es muy simple, pero sirve de perfecta guía a la historia.
55	**» DURACIÓN** Es posible terminarlo en una hora, que pueden extenderse a dos.
NOTA 70	**Una experiencia sólo apta para los que gusten de una narrativa de calidad y que no busquen otros retos jugables.**

» DESCUBRIENDO **UNA HISTORIA** INQUIETANTE

1 **EXPLORAR.** Investigar cada rincón de la casa es nuestro cometido principal. Hay muchas estancias y objetos por descubrir.



2 **LEER.** Durante el juego encontramos decenas de notas que nos arrojan información sobre la familia de la protagonista.



3 **INTERACTUAR.** Algunos objetos, como las cintas de cassete o las llaves, se pueden coger para ser usados en diversos dispositivos.




Arriad velas porque este verano el Caribe pirata se convierte en el campo de juego de este Free to Play.

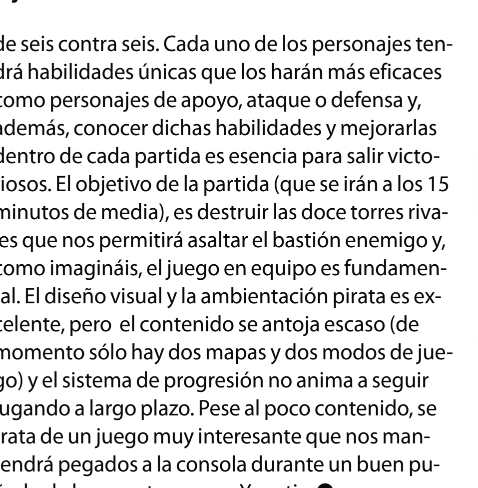
EL **"FREE TO PLAY"** MÁS REFRESCANTE PARA ESTE VERANO

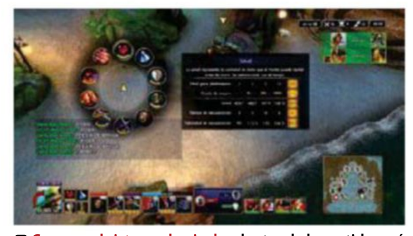
Pirates: Treasure Hunters

El estudio español Virtual Toys se lanza a la piscina con un juego de estética pirata que combina lo mejor de la acción y de los MOBA.

Tras más de dos años de desarrollo y un montón de pruebas internas, el estudio español Virtual Toys lanza *Pirates: Treasure Hunters*, un videojuego que arrasa en el mercado asiático y desembarca en las costas del resto del mundo para ofrecernos lo mejor de los MOBA y de los juegos de acción. Y todo ello de manera gratuita.

Definir *Pirates: Treasure Hunters* es bastante sencillo. Se trata de un juego free to play multijugador online (no necesita suscripción a PS Plus) que combina elementos de los MOBA con algunas características que hacen virar el enfoque hacia la acción. El punto central de la experiencia es elegir uno de entre los 18 héroes que hay disponibles en este momento (número que se ampliará en el futuro) y lanzarnos al combate en contiendas


de seis contra seis. Cada uno de los personajes tendrá habilidades únicas que los harán más eficaces como personajes de apoyo, ataque o defensa y, además, conocer dichas habilidades y mejorarlas dentro de cada partida es esencia para salir victoriosos. El objetivo de la partida (que se irán a los 15 minutos de media), es destruir las doce torres rivales que nos permitirá asaltar el bastión enemigo y, como imagináis, el juego en equipo es fundamental. El diseño visual y la ambientación pirata es excelente, pero el contenido se antoja escaso (de momento sólo hay dos mapas y dos modos de juego) y el sistema de progresión no anima a seguir jugando a largo plazo. Pese al poco contenido, se trata de un juego muy interesante que nos mantendrá pegados a la consola durante un buen puñado de horas este verano. Y gratis.


Conocer el sistema de niveles dentro de la partida será la diferencia entre ganar y perder una batalla.


Hay diferentes amuletos y objetos que se desbloquearán poco a poco y nos darán ventajas.


VALORACIÓN

» LO MEJOR
El enfoque hacia la acción, el diseño y la temática pirata. No hay lag en las partidas.

» LO PEOR
Pocos alicientes para jugar más allá del "boom" inicial. Es esencial jugar en equipo.

78	» GRÁFICOS El diseño artístico nos trasladará a una edad pirata "steampunk".
80	» SONIDO La banda sonora y los sonidos ambientales cumplen a la perfección.
70	» DIVERSIÓN Es un juego divertido al que penaliza el sistema de progresión.
75	» DURACIÓN Duración infinita, pero hay muy poco contenido por el momento.
NOTA 75	Acertada fusión de dos géneros, pero los pocos mapas y el sistema de progresión dejan un sabor agridulce.

» LAS CLAVES DE LA **FUSIÓN DE GÉNEROS** PERFECTA


1 **ELEMENTOS "MOBA".** Conocer bien las habilidades de los personajes será fundamental, además de la colaboración entre jugadores.


2 **ENFOQUE A LA ACCIÓN.** Se han eliminado los personajes controlados por el juego para ofrecer una jugabilidad frenética y muy original.


3 **VEHÍCULOS.** Habrá varias torretas y vehículos en el mapa que se podrán controlar entre varios jugadores, como el imponente galeón.





Umbrella Corps ofrece batallas entre dos equipos de tres jugadores con escasas opciones.

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,99€

Umbrella Corps

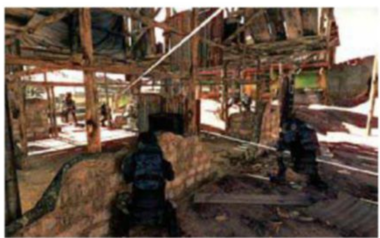
Este juego de acción claramente enfocado al multijugador fue anunciado como parte de la "celebración" del vigésimo aniversario de *Resident Evil*. Pero *Umbrella Corps* se ha revelado como un juego de acción tan mediocre y parco en opciones que termina aburriendo pronto. El modo para un jugador es bastante anecdótico, y más que un modo Historia funciona como un mero entrenamiento de cara a las partidas Online, que son un verdadero horror (y no por los zombis). Básicamente, *Umbrella Corps* ofrece dos modos que enfrentan a dos equipos de tres jugadores: Una Vida y Multi-Misión. El primero nos llevará a luchar en distintas rondas en las que nuestro único objetivo será abatir a todos los rivales sin poder resucitar; mientras que el segundo propone varias rondas con distintos objetivos en cada una y con resurrecciones infinitas. El problema es que los mapas, aunque basados en localizaciones conocidas de la saga, son diminutos y con errores de diseño garrafales. El control y el sistema de apuntado tampoco ayudan y los constantes problemas de conexión y "lag" nos terminan de quitar las ganas de jugar... Lo dicho, una lástima.

VALORACIÓN. Acción multijugador paupérrima en todos los sentidos. Ni siquiera jugar en escenarios icónicos de la saga *Resident Evil* le salva...



Los mapas están extraídos de escenarios conocidos, pero son pequeños y con fallos de diseño.







Grand Kingdom ofrece estratégicos combates por turnos en coloridos entornos 2D para PS4 y PS Vita.

PS4/PS VITA | NIS AMERICA | ROL | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Grand Kingdom

Toma partido en la guerra por el futuro de Resonail en este J-RPG con estratégicos combates por turnos en coloridos entornos 2D. Recluta unidades de entre 17 clases diferentes (hay un editor para crearlas) y sumérgete en una sorprendente campaña para un jugador (que dura más de 25 horas) o compite contra otros jugadores por el control de territorios y recursos en su multijugador. Y la parcela sonora está a la altura, con una buena BSO y opción de elegir voces en inglés o japonés. Por desgracia, no está traducido al castellano, aunque los fans de este tipo de juegos ya están acostumbrados...

VALORACIÓN. Un S-RPG que gustará a los fans del género por su trama, sus estratégicos combates y su estética. Pero su lento desarrollo no es apto para impacientes



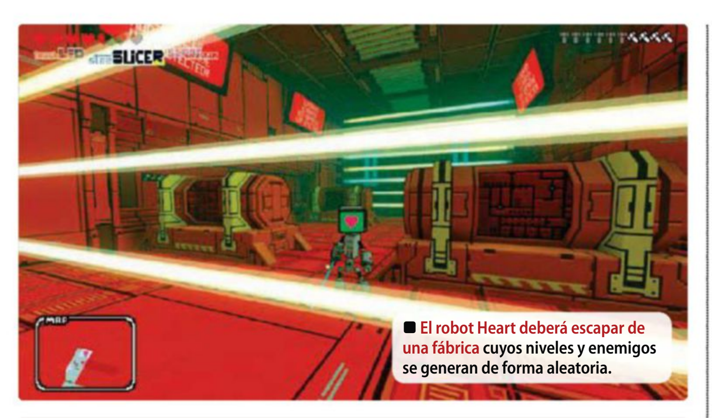
Estrategia ambientada en China en el siglo II para los más puristas del género.

PS4 | TECMO KOEI | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Romance of the Three Kingdoms XIII

Una de las sagas de estrategia más longevas en consola (lleva dando guerra desde 1985) llega a PS4 proponiéndonos reunificar China en el siglo II. Para ello, podremos elegir entre 700 comandantes históricos (o crearnos uno) para después batallar y establecer alianzas políticas en un desarrollo complejo, profundo y repleto de variables a las que prestar atención, desde la orografía del terreno en las batallas hasta controlar los recursos que mantengan a nuestras tropas en perfectas condiciones. Eso sí, anda algo "justito" en el apartado técnico y la interfaz es mejorable.

VALORACIÓN. Estamos ante el juego de estrategia más complejo de todo el catálogo de PS4. Pero tanta profundidad asustará (y con razón) a los neófitos en el género.


El robot Heart deberá escapar de una fábrica cuyos niveles y enemigos se generan de forma aleatoria.

PS4 | BADLAND GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 19,99€

Heart & Slash

Heart&Slash es una curiosa propuesta a medio camino entre el "hack & slash" (su parecido con el título no es casual) y el "roguelike". Manejando a Heart (un robot con sentimientos), nuestro objetivo será escapar de una fábrica. Y no será nada fácil , ya que el control de calidad de la misma, QuAsSy (¿remedo de GLaDOS?), tiene una horda de agresivos robots a sus órdenes. La buena noticia es que podremos equipar más de 75 armas y 65 objetos. La mala es que cada vez que morimos empezamos desde el principio con escenarios y enemigos aleatorios. Y la cámara no ayuda...

VALORACIÓN. Adorables protagonistas, un buen sistema de combate y gran diseño y rejugabilidad son las armas de este "brawler", cuya cámara falla bastante.


Un clásico del fútbol, que se ha quedado en fuera de juego.

PS4 | THE DIGITAL LOUNGE | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 19,99€

Dino Dini's Kick Off Revival

Antiguamente, el fútbol virtual era muy arcade, y uno de sus máximos referentes fue *Kick Off*. Pues bien, su creador, Dino Dini, ha decidido hacerle un homenaje, con una propuesta de Tercera División. Con el joystick y un solo botón, se realizan todas las acciones (pases, disparos, regates, cabeceos, segadas), pero el balón va tan separado de los pies que es difícil ser preciso. La IA no es para tirar cohetes, pues los porteros se marcan buenas cantadas y hay veces que los futbolistas no saben ni posicionarse sobre el césped. Se han incluido las veinticuatro selecciones de la Eurocopa, con nombres falsos.

VALORACIÓN. Una ocasión perdida de homenajear a un clásico del fútbol virtual. Los que probaron el original tal vez sientan nostalgia, pero está en fuera de juego.






Bajo una perspectiva cenital, exploramos variados entornos combatiendo en tiempo real.



Adventures of Mana es un "remake" 3D de *Final Fantasy Adventure*, un "action RPG" que salió en Game Boy en 1991 (a Europa llegó dos años más tarde con el título *Mystic Quest*).

PS VITA | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 13,99€

Adventures of Mana

Para conmemorar el 25º aniversario de la serie *Mana*, Square Enix lanza en PS Vita, sólo en formato digital, *Adventures of Mana*, una puesta al día del clásico de Game Boy *Final Fantasy Adventure* (más conocido por estos lares como *Mystic Quest*) que ya salió para iOS y Android.
En este juego de rol de acción controlaremos a un joven héroe que deberá proteger el Árbol de Maná del señor oscuro de Glaive, en una aventura que nos llevará por variados parajes (bosques, cuevas, mazmorras...) repletos de enemigos contra los que combatimos en tiempo real. Como en todo buen RPG, a medida que avancemos obtendremos experiencia, con la que podremos "especializar" a nuestro protagonista (guerrero, mago, clérigo...). Y por supuesto, no faltarán los jefes finales, ni los chocobos (podemos montarlos).
AoM mantiene la perspectiva cenital pero con gráficos poligonales. Se nota que es una versión que viene de dispositivos iOS y Android, porque PS Vita puede dar más de sí. Y en cuanto al apartado sonoro, Kenji Ito, el autor de la BSO del original, ha hecho algunos arreglos para este "remake". Lástima que salga con textos en inglés.

VALORACIÓN. Un "remake" de un "action RPG" clásico especialmente indicado para nostálgicos y curiosos.

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


Balrog, uno de los luchadores más icónicos de la saga, regresa con fuerza gracias a este DLC.

PS4 | CAPCOM | LUCHA | YA DISPONIBLE | GRATUITO

STREET FIGHTER V

A Shadow Falls

El esperado Modo Historia de *Street Fighter V* ya está disponible gracias a esta "expansión cinemática", que podéis descargar sin coste desde PS Store. Ambientada entre los acontecimientos de *SF IV* y *SF III*, la historia nos relata una nueva batalla entre los Guerreros Mundiales y la organización criminal Shadaloo, liderada por el maléfico M. Bison. Cada luchador cuenta con su propia trama, que se intercala entre los combates y es relatada a través de espectaculares secuencias o de imágenes estáticas, algo que potencia sobremanera las opciones para un solo jugador.

Tres Nuevos luchadores, de entre los que destaca el brutal Balrog, varios trajes exclusivos y dos nuevos escenarios, uno situado en la playa privada de la familia Kanzuki y el otro en la ciudad de Las Vegas, ponen la guinda a una actualización gratuita que amplía de manera contundente las opciones de la última entrega de la mítica saga de lucha de Capcom.

VALORACIÓN. **Nuevos luchadores, escenarios y un sugerente Modo Historia conforman un genial DLC.**



Las Vegas es uno de los nuevos escenarios que encontramos en esta actualización. ¡Está inspirado en su homónimo de *Street Fighter II*!


Juri y Urien son los otros dos personajes incluidos en este DLC. De momento sólo son seleccionables en el Modo Historia.





PS4 | UBISOFT | ACCIÓN/ ROL | YA DISP. | 4,99€

THE DIVISION

Upper East Side

Ser un agente especial no está reñido con la elegancia y, para los más presumidos, ahora podéis lucir palmito con estos 4 trajes (negro, a rayas, a cuadros y esmoquin) que os harán ser la envidia de todo Manhattan.

VALORACIÓN. **4 nuevas (y muy elegantes) formas de recorrer Nueva York. ¡Ideal para agentes con estilo!**



PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 6,99€

RAINBOW SIX: SIEGE

Pack GSG 9/pack de corredor SAS

Decorar nuestras armas de la unidad GSG 9 y de la unidad SAS con la apariencia Corredor es posible gracias a estos dos contenidos descargables. Para usarla solo tienes que entrar al menú de equipamiento y seleccionarla.

VALORACIÓN. **Hacer que nuestras armas tengan un aspecto exclusivo sí tiene precio... ¡y es algo elevado!**



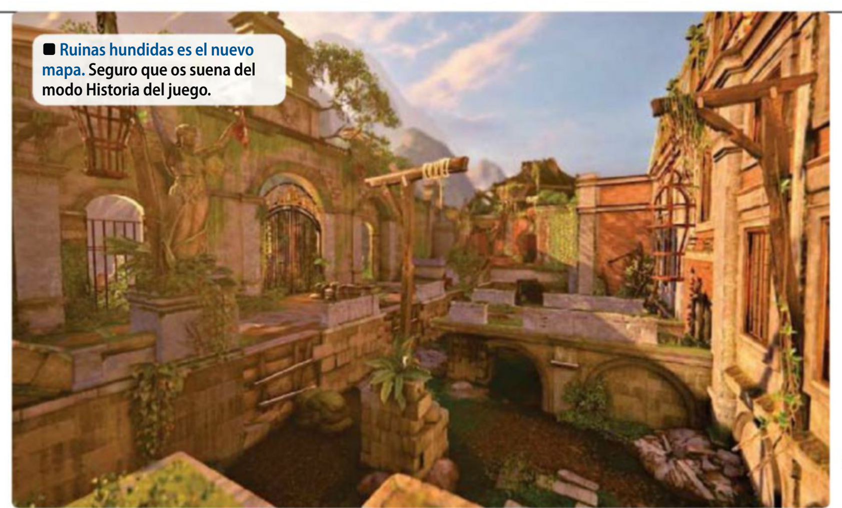
PS4 | ACTIVISION | ACCIÓN | YA DISP. | 2,99€

TMNT: MUTANTES EN MANHATAN

Rock and Roll/Samurai

Llegan dos nuevos paquetes de aspecto para los tortugas más molonas de las consolas. El primero nos permite vestir a Donatello y compañía como auténticos "rockers", mientras que el segundo les convierte en samuráis.

VALORACIÓN. **Un cambio de look nunca viene mal. ¿Cómo preferís luchar? ¿En plan rockero o samurái?**


■ Ruinas hundidas es el nuevo mapa. Seguro que os suena del modo Historia del juego.

PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATUITO

■ UNCHARTED 4

Tesoros perdidos

La primera actualización para el modo multijugador de *Uncharted 4* aporta un gran número de extras para mejorar la experiencia online. Atentos: un nuevo mapa, 5 armas exclusivas, 4 potenciadores, un Objeto Místico, más de 50 aspectos y 70 nuevos gorros y objetos para la cara, son los añadidos más destacados de este DLC. Pero eso no es todo: el parche 1.08 incorpora también un nuevo sistema de niveles y un planteamiento mejorado para el modo Duelo por Equipos que, junto a alguna sorpresa más, hacen que esta actualización gratuita sea totalmente indispensable.

VALORACIÓN. Una completísima actualización que mejora en mucho la experiencia multijugador de la aventura de Nathan Drake.


■ Construcciones así de complejas son posibles gracias a las herramientas de este DLC.

PS4 | BETHESDA | ROL | YA DISPONIBLE | 4,99€

■ FALLOUT 4

Contraptions Workshop

Fallout 4 estrena un contenido descargable pensado exclusivamente para los exploradores más creativos. Contractions Workshop añade un gran número de herramientas para que podamos crear nuestras propias estructuras, pero siempre con un objetivo principal: crear reacciones en cadena. Así, y a través de un intuitivo menú, podemos situar libremente en los escenarios todo tipo de objetos, como canastas de baloncesto, generadores eléctricos o tablones de distintos tamaños, con los que construir auténticas locuras de la ingeniería post apocalíptica.

VALORACIÓN. Un curioso añadido que nos permite dar rienda suelta a nuestra creatividad. Ideal para los que os guste compartir contenido en Youtube o Twitch.


■ Los nuevos mapas amplían las posibilidades del divertido Modo Arena de Minecraft.

PS4 | MOJANG | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 2,99€

■ MINECRAFT

Pack de mapas Minecraft Arena 1

La actualización del pasado mes de mayo para *Minecraft* en PS4 sumó a las opciones disponibles el "Modo Batalla". Como seguro sabéis, esta variante propone encarnizadas luchas entre hasta 8 jugadores simultáneos en las que gana el último valiente que quede en pie. Si disfrutáis de estas partidas, que parecen sacadas de "Los Juegos del Hambre", este primer pack de mapas da acceso a 3 nuevas arenas: Templo, Guarida y Medusa. Podéis adquirirlo en solitario o, si sois ahorradores, a través de su Pase de Temporada, que incluirá un total de 4 paquetes de mapas.

VALORACIÓN. Si sois unos habituales de *Minecraft*, no podéis dejar escapar estos nuevos mapas, que garantizan muchísimas horas extra de diversión.

PS4 | EA | SHOOT'EM UP | DISPONIBLE | CON PASE DE TEMPORADA

■ STAR WARS: BATTLEFRONT

Bespin

La Ciudad Nube del Planeta Bespin es el contenido estrella de este contenido descargable y la ubicación elegida para ambientar sus mapas exclusivos. Además de ellos, también encontramos un nuevo modo de juego, Sabotaje, en el que los Rebeldes deben destruir unos generadores de gas protegidos por las fuerzas del Imperio, dando lugar a unas partidas realmente épicas. Para poner la guinda, el cazarrecompensas Dengan y el mítico Lando Calrissian, héroe de la Alianza Rebelde, se estrenan por primera vez en *Battlefront* gracias a este DLC.

VALORACIÓN. Nuevos mapas y héroes, el modo Sabotaje, y armas y cartas estelares exclusivas. Una actualización "galáctica".


■ Bespin luce tan espectacular como la vimos en Star Wars V, pero momento, sólo esta disponible para los que tengan el Pase de temporada.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

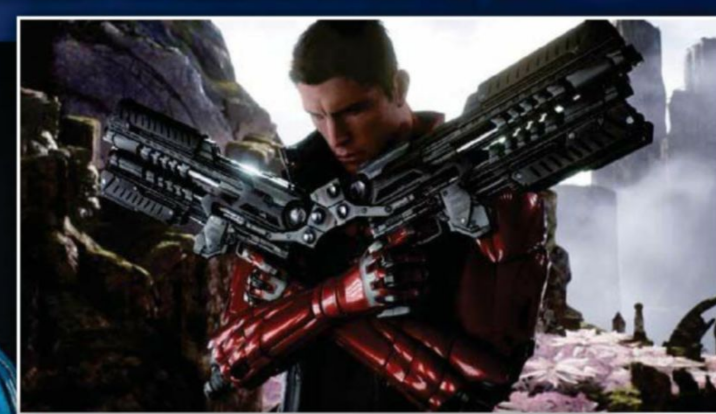
Tu comunidad PlayStation®Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

ACCESO GRATUITO AL **PACK DE INICIO DE *PARAGON***

Sólo para miembros de PS Plus

Epic GAme, creadores de *Unreal Tournament* o *Gear of Wars*, tienen en marcha un nuevo proyecto llamado *Paragon*, en el que quieren aplicar su experiencia con los shooter a uno de los géneros más de moda, el MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Pues bien, *Paragon* se encuentra en fase de beta abierta y es posible descargar la demo de PS Store para ir probando sus virtudes. Pero lo realmente bueno es que los miembros de PlayStation Plus, además de descargar la demo, podemos acceder sin coste adicional al Pack Básico, que para los no suscriptores tiene un precio de 19,99 euros.
En este pack nos ofrece acceso anticipado instantáneo a *Paragon*, Desafío maestro para 3 héroes: Murdock, Rampage y Gadget y un aumento de reputación, además de garantizar progreso real, es decir, que no habrá reinicios ni borrados de cuentas. Además, contaremos con todos los héroes, que se irán ampliando cada tres semanas, para dar mayores opciones y nuevos poderes a nuestro equipo.
A primera vista, *Paragon* se presenta como un frenético shoot'em up en tercera persona en el que os movemos por escenarios tridimensionales para acabar con nuestros enemigos. Pero pronto descubriremos que oculta mucha más profundidad que otros MOBA, ya que disponemos de cartas con poderes y capacidades únicas y muchísimas posibilidades estratégicas a la hora de afrontar los combates. No perdáis la posibilidad de descargar este Pack de Inicio: es casi como sumar otro juego a la colección mensual.



Paragon ofrece acción trepidante con toques estratégicos, bajo un apartado gráfico espectacular. Y lo mejor de todo es que el pack de inicio es gratuito para miembros de PS Plus.



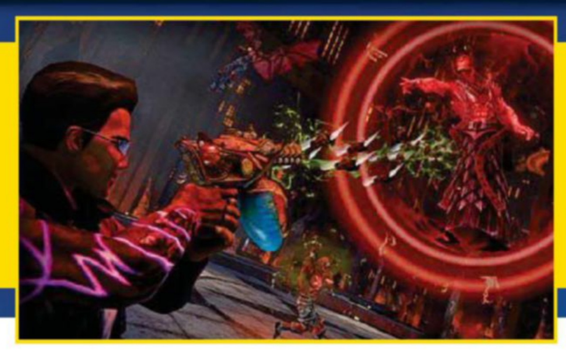




El pack de inicio de *Paragon* nos da acceso a muchísimas opciones que no está disponibles en la demo gratuita del juego. Si no eres de PS Plus, este pack te costará 19,99 euros.

JUEGOS DEL MES

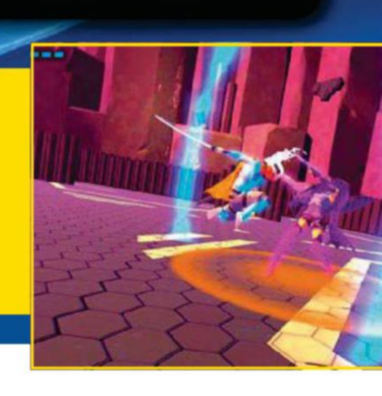
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 19,99 € | DEEP SILVER

SAINTS ROW GAT OUT OF HELL

Esta expansión de sandbox más loco que hemos jugado, nos lleva al infierno, para que le disparemos el mismísimo diablo a la cara. Se puede jugar sin tener *Saints Row IV* y no te dejará indiferente. Risas aseguradas.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PS Plus podemos beneficiarnos de ofertas, independientes de PS Store. De las 6 disponibles todos los meses, podemos elegir tres, como 20% de descuento en **HOFMANN**, un 30 % de descuento en **NORTHWEEKEN** o llevarnos una pizza mediana de hasta 3 ingredientes por sólo cinco euros en **PIZZAHUT**. Además, de estas de aquí:



15% DE DESCUENTO:
En las mejores marcas de ropa deportivas ¡y además un 5% en los artículos rebajados en tienda!



12€ DESCUENTO EN TODOS LOS HOTELES:
¡Disfruta de 12€ de descuento en la reservas de tus hoteles favoritos! el bono es válido hasta el 31 de agosto.

ticketmaster®

20% DE DESCUENTO EN LAS SURVIVAL ZOMBIES
Aprovecha este genial descuento pata ser protagonista de las Survival Zombies de este verano.

EL 11 DE JULIO EMPEZÓ UNA NUEVA TEMPORADA CARGADA DE PREMIOS

¡Comienza la Temporada 6!

El 9 de julio se celebraron en Madrid las finales presenciales de la Temporada 5 de la Liga Oficial PlayStation y casi sin descanso, el día 18 se estrena una nueva temporada que, como las anteriores, va a dejar un montón de premios... ¡por valor de más de 10.000 euros! La competición nos deparará un verano muy emocionante, en el que se estrenarán varios juegos y nuevas formas de jugar. Y no perdáis comba, porque uno de los mayores atractivos de esta Temporada 6 de LOPS es que nos permitirá luchar por una plaza para las finales que tendrán lugar en el gran evento del año, el Barcelona Games World, donde descubriremos a los ganadores de los torneos de *FIFA 16, PES 2016, Rocket League 3X3, DRIVECLUB* y *Street Fighter V*.
Como ya sabéis, la plataforma de e-sports oficial de PlayStation España, tiene la peculiaridad de ser una competición "democrática", ya que el sistema se encarga de emparejar siempre a jugadores de nivel similar para que nadie tenga la sensación de ser el saco de entrenamiento de otros. Ya sabéis, si sois miembros de PS Plus y buscáis una manera de escapar de los calores del verano, la LOPS os espera.

UNCHARTED 4 TAMBIÉN EN LOPS

Una de las nuevas incorporaciones de la Temporada 5 fue *Uncharted 4*, que ha repartido 4.000 euros en premios.
Pero lo mejor de todo es que *Uncharted 4* (cuyo multijugador acaba de recibir una completísima actualización), seguirá con la misma fuerza (y más premios) en la Temporada 6.

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 24,999 € | THE GAME BAKERS

FURI

Su propuesta es sencilla: enfréntate a los jefes y escapa, sin enemigos menores, sin plataformas, sin exploración. En los combates podemos disparar, asestar tajos con la katana de luz, bloquear... Todo con un estética muy particular y un ritmo frenético.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Acceso anticipado a *Kill Strain*

El 12 de julio, los miembros de PS Plus podremos descargarnos gratis y una semana antes que el resto, *Kill Strain*, un juego de acción PvP por equipos en el que dos facciones de 5 jugadores se enfrentan a dos mutantes afectados por un virus. Virus que puede infectarnos y cambiar el desarrollo de las paridas.





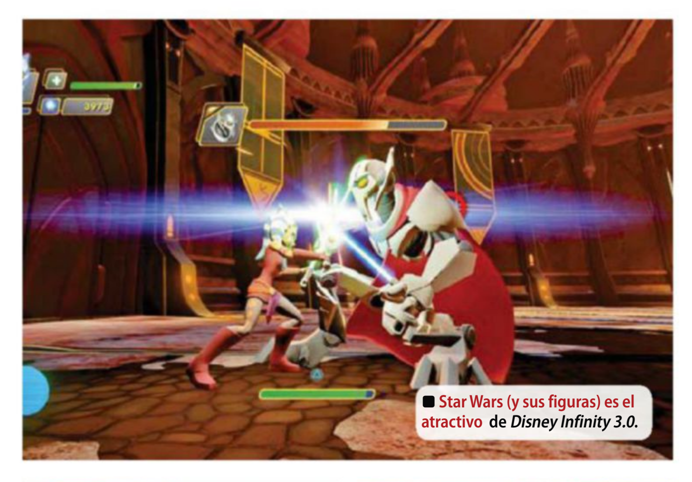
¡DIVERSIÓN PARA TODOS LOS PÚBLICOS!

PLATAFORMAS Y ACCIÓN

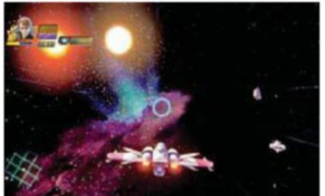
No siempre apetece un profundo y sesudo juego de rol, una aventura que te emocione o un multijugador que te mantenga en tensión. A veces buscas algo más sencillo y directo, algo simplemente divertido que te saque una sonrisa y que puedas disfrutar tengas la edad que tengas. Justo lo que ofrecen estos ocho juegos. Échales un vistazo que seguro que encuentras alguno que te puede sorprender.

ANALIZAMOS:

- DISNEY INFINITY 3.0
- KNACK
- LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA
- LITTLEBIGPLANET 3
- SKYLANDERS SUPERCHARGERS
- RATCHET & CLANK
- RAYMAN LEGENDS
- TEARAWAY UNFOLDED



Star Wars (y sus figuras) es el atractivo de *Disney Infinity 3.0.*





STAR WARS, MARVEL Y DISNEY EN UN SOLO **JUEGO**

Disney Infinity 3.0

7+

Formato: **PS3/PS4**
Desarrollador: **AVALANCHE SOFTWARE**
Editor: **DISNEY**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2-4**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Tras los clásicos Disney y los héroes de Marvel, la tercera edición del juego de figuras de Disney añade el universo de Star Wars, sus películas y personajes.

ARGUMENTO. En *Twilight of the Republic* nos invita a revivir acontecimientos ubicados entre los Episodio I al III de las Guerras Clon, aunque podemos comprar otros Play Sets como *Rise Against the Empire* (basado en la trilogía clásica), *El Despertar de la Fuerza*, *Del Revés*, *Campo de Batalla Marvel* y *Buscando a Dory*. Cada Play Set puede jugarse con un personaje de ese universo y, claro, en cada uno nos esperan distintas aventuras.

SISTEMA DE JUEGO. Cuando jugamos en alguno de los Play Sets, disfrutamos de una divertida mezcla de plataformas y acción que, según el caso, puede depararnos peleas cuerpo a cuerpo, luchas con sable láser, conducción de vehículos y naves y hasta plataformas 2D. Además, incluye un modo Toy Box en el que podemos crear nuestros propios mundos y mezclar figuras de distintos universos (los de Marvel con Star Wars, por ejemplo).

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? La combinación de juego y figuras que nos invita a coleccionar todos los personajes. Las figuras están recreadas de una forma detallada y con un estilo semejante al de la serie de dibujos animados "Clone Wars". En el juego, cada figura cuenta con sus propias habilidades que van mejorando a medida que superamos misiones y que les vuelven más poderosos.

La figura que pongamos en el portal será el personaje que manejemos en el juego.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Acción, plataformas y aventura en el universo de Star Wars. No es muy complejo, pero divierte y el Toy Box añade horas de juego.



Knack mezcla acción y plataformas, en un desarrollo clásico, pero con sorpresas.





EL PRIMER **PLATAFORMAS** DE PS4

Knack

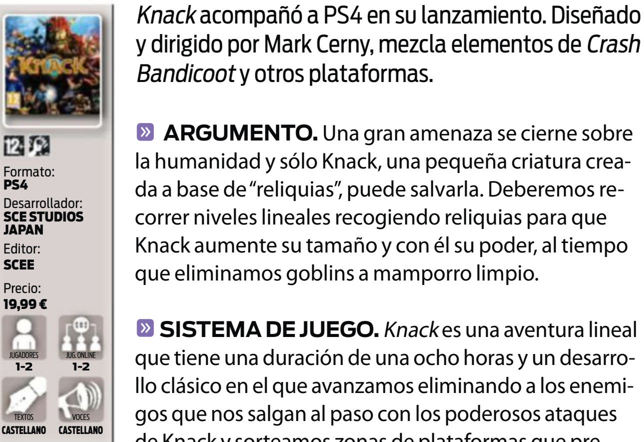
12+

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SCE STUDIOS JAPAN**
Editor: **SCEE**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **1-2**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Knack acompañó a PS4 en su lanzamiento. Diseñado y dirigido por Mark Cerny, mezcla elementos de *Crash Bandicoot* y otros plataformas.

ARGUMENTO. Una gran amenaza se cierne sobre la humanidad y sólo Knack, una pequeña criatura creada a base de "reliquias", puede salvarla. Deberemos recorrer niveles lineales recogiendo reliquias para que Knack aumente su tamaño y con él su poder, al tiempo que eliminamos goblins a mamporro limpio.

SISTEMA DE JUEGO. *Knack* es una aventura lineal que tiene una duración de una ocho horas y un desarrollo clásico en el que avanzamos eliminando a los enemigos que nos salgan al paso con los poderosos ataques de Knack y sorteamos zonas de plataformas que presentan bloques que desaparecen al ser pisados, dobles saltos, trampas electrificadas... Podemos buscar artilugios especiales para mejorar a Knack, aunque como el desarrollo es muy lineal, no hay mucha exploración.



¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Un desarrollo sencillo, pero que pica y un protagonista muy especial, que aumenta de tamaño al recoger objetos y se hace pequeño al recibir golpes. Además, podemos desbloquear nuevas versiones de Knack, con distintos poderes y habilidades. Un juego sencillo, pero entretenido.

Knack puede convertirse en un gigante a base de recoger reliquias.

VALORACIÓN: BUENA

Sencilla mezcla de acción y plataformas, que pese a no innovar resulta divertida de principio y a fin y con un héroe muy particular.



Los LEGO se dejan querer por Star Wars con un humor magnífico



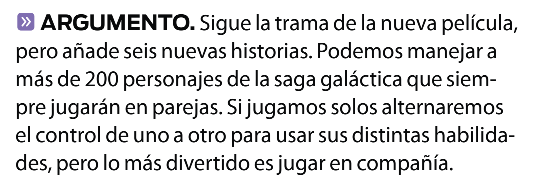

LAS PIEZAS LEGO SE APODERAN DE LA **GALAXIA**

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza

Formato: **PS4/PS3/PSVITA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Precio PS4: **59,99 €**

JUGADORES **1-2** · JUG ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

Los LEGO se enfrentan al poder del Lado Oscuro en una nueva aventura que adapta a la perfección la última película de Star Wars a nuestras consolas.



ARGUMENTO. Sigue la trama de la nueva película, pero añade seis nuevas historias. Podemos manejar a más de 200 personajes de la saga galáctica que siempre jugarán en parejas. Si jugamos solos alternaremos el control de uno a otro para usar sus distintas habilidades, pero lo más divertido es jugar en compañía.

SISTEMA DE JUEGO. Acompañando a Rey, Finn, Poe Dameron y el resto de personajes de la película, nos enfrentamos a los stormtroopers en batallas de blásters que consisten en rondas de disparos con coberturas, combates espaciales a bordo de distintas naves y momentos de exploración donde tendremos que resolver pequeños puzle basado en la construcción con piezas LEGO. Y no faltan algunas zonas de plataformas. La historia no es lineal.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Ser una fiel recreación del universo Star Wars, pero con piezas de LEGO y mucho humor. Es ideal para jugar en compañía, ya que cada personaje (héroes y villanos) tiene sus propias habilidades y deben colaborar para superar ciertas zonas. En líneas generales es muy parecido a otros juegos *LEGO* por lo que optar entre uno u otro dependen de nuestros gustos en cuanto a ambientación (Marvel, Jurassic Park, Harry Potter...).

Cada personaje tiene habilidades únicas, imprescindibles para superar cierta zonas.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Una aventura con mucho humor que se desarrolla en un mundo abierto con un montón de variadas mecánicas de juego.



Un plataformas puro y duro con editor para crear nuestros propios universos




NUEVOS ALIADOS, EL MISMO ESPÍRITU **CLÁSICO**

LittleBigPlanet 3

Formato: **PS3/PS4**
Desarrollador: **SUMO DIGITAL**
Editor: **SCEE**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES **1-4** · JUG ONLINE **2-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

En el salto del entrañable Sackboy a PS4, MediaMolecule cedió el testigo a Sumo Digital y el resultado es de lo más satisfactorio.

ARGUMENTO. El colorido mundo de Bunkum necesita la ayuda de Sackboy y sus nuevos amigos: OddSock, Swoop y Toggle para defenderse de los planes del malvado villano Newton. Podemos manejar a los cuatro personajes, con habilidades muy diferentes, y personalizarlo a nuestro gusto.

SISTEMA DE JUEGO. Ofrece dos modos de juego, un modo Historia con la opción de jugar en cooperativo (aunque incordiando al los colegas si queremos) y un editor para crear niveles. A pesar de su cambio de equipo desarrollador, no pierde su esencia y nos ofrece un clásico juego de plataformas en 2D con planos en profundidad que cuenta con 33 niveles en los que tenemos que saltar, trepar, mover cajas, recoger elementos... que resultan de lo más variado y en los que, en algunas ocasiones, nos llegamos a enfrentar con pequeños jefes finales.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Es un plataformas en 2D que cuenta con un editor para crear niveles y compartirlos con la comunidad. Este modo de juego es muy accesible y sin darle muchas vueltas podemos diseñar un nivel fácilmente. Si lo nuestro no es construir, también podemos descargar alguno hecho por los fans. Todo para ampliar las horas de diversión en compañía del entrañable Sackboy y sus amigos.

Nuestros personajes se ponen guapos gracias a la herramienta de personalización



VALORACIÓN: BUENA

Un juego de plataformas clásico con una muy buena narrativa y un diseño artístico maravilloso que está lleno de guiños al cine




Ratchet y Clank se estrenan en PS4 por todo lo alto. ¡Qué no se vayan!




UN SIMPÁTICO DÚO QUE VUELVE A LA **AVENTURA**

Ratchet & Clank

Formato: **PS4**
Desarrollador: **INSOMNIAC GAMES**
Editor: **SCCE**
Precio: **39,99 €**
Jugadores: **1** · Jug online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

Un videojuego basado en una película que a su vez se basa en un juego. Un reinico de la franquicia de Insomniac Games con muchas novedades.

ARGUMENTO. *Ratchet & Clank* en PS4 nos cuenta cómo se conocieron el lombax y el robot. También como deben partir en una misión casi suicida para salvar la galaxia del ataque de un ejército comandado por el malvado Drek. Un remake, que más bien parece un reinicio, por el gran número de mejoras que incluye.

SISTEMA DE JUEGO. Salta, bucea, corre, destroza objetos, planea por los aires, resuelve puzles, explora, investiga... y mucho más. Ofrece una gran sensación de libertad gracias a la amplitud de los niveles. Y podemos viajar a otros planetas y vivir batallas aéreas. Por supuesto, no falta el enormes y estrambótico arsenal característico de la saga, con armas que nos harán soltar más de una carcajada y que podremos comprar y mejorar con los numerosos coleccionables que ocultan los escenarios.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Es el juego más profundo de la comparativa, tanto en aspectos técnicos como en desarrollo y opciones jugables. Una aventura que disfrutarás tengas la edad que tengas, un juego de esos que empiezas a jugar y no encuentras cuándo dejarlo. Lo único malo es que no tenga una opción para jugar en compañía.

Durante la aventura iremos mejorando las originales armas de Ratchet.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Gran libertad, gráficamente espectacular. Un equilibrio excelente entre los momentos de plataformas y acción.

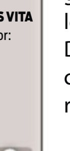

Su estilo artístico está muy cuidado y es toda una delicia para los ojos.




RECUPERA TODA LA MAGIA Y LA **VARIEDAD**

Rayman Legends

Formato: **PS4/PS3/PS VITA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: **1-4** · Jug online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**




Tras estrenarse primero en PS3, *Rayman Legends* llegó a PS4 con más niveles, jefes finales y personajes para ampliar nuestras horas de juego.

ARGUMENTO. En esta la secuela de *Rayman Origins*, El Claro de los Sueños vuelve a correr peligro y sólo con la ayuda Rayman, Barbara Murphy y Globox, los Diminutos podrán salvar sus tierras. La pandilla deberá correr, saltar y abrirse paso a través de cada mundo para seguir vivos y llegar hasta el final.

SISTEMA DE JUEGO. Una de las mejores aventuras de Rayman, con fases de ambientación muy variadas y retos típicos de los plataformas clásicos: correr sin parar, saltando o esquivando obstáculos, golpeando enemigos, apurando las distancias de salto... Acabarse es juego no es complicado y nos puede llevar unas 10 horas, pero lograrlo al 100 % ya es otro cantar. Y es que incluye un montón de contenido extra y muchos coleccionables que amplían la experiencia. Y lo mejor de todo es que podemos jugar en cooperativo hasta cuatro amigos, que es cuando la diversión se dispara.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? *Rayman Legends* es un plataformas clásico, rítmico, desenfadado y con un estilo artístico único que se acerca mucho a los dibujos animados de los 90. Poder jugar en cooperativo y disfrutar de su estilo de juego tradicional es uno de los puntos fuertes de este precioso y variado plataformas 2D.

Otros personajes como Globox comparten esta vez protagonismo con Rayman.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Un plataformas muy entretenido y variado que gana puntos en cooperativo. Los piques entre amigos están asegurados.

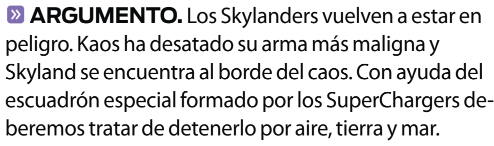

■ *Skylanders* vuelve a la carga con una entrega en a que se estrenan los vehículos.





SKYLANDERS... ¡A LOS **VEHÍCULOS!**

Skylanders Superchargers



Formato: **PS3/PS4**
Desarrollador: **VISCERAL GAMES**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2** | Jug. online: **2-4**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **CASTELLANO**

La franquicia pionera en el uso de figuras NFC se renueva para incluir vehículos y nuevos Skylanders, aunque mantiene intactas sus señas de identidad.

ARGUMENTO. Los Skylanders vuelven a estar en peligro. Kaos ha desatado su arma más maligna y Skyland se encuentra al borde del caos. Con ayuda del escuadrón especial formado por los SuperChargers deberemos tratar de detenerlo por aire, tierra y mar.

SISTEMA DE JUEGO. Un mundo abierto lleno de misiones principales y secundarias, así como variados escenarios que se pueden recorrer con los nuevos vehículos que incluye la aventura. Cada Skyland es compatible con un transporte específico y se pueden tunear a nuestro gusto con las piezas que vamos encontrando. Las distintas habilidades de cada personaje y vehículo nos permiten abrir nuevo caminos.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Ya no sólo podemos coleccionar Skylanders, también sus vehículos. Hay de todo tipo: aviones, camiones, todoterrenos... Y podemos personalizarlos y subirlos de nivel a medida que avanzamos en la aventura, al igual que a los Skylanders. Sus misiones están mucho más centradas en la acción que en las plataformas y aporta un modo de carreras online para hasta cuatro jugadores. Es un juego completo y divertido que además puede disfrutarse en cooperativo y usando figuras de juegos anteriores.


■ Nuestro personaje será la figura que pongamos en el portal. Y esta vez, además, con vehículos.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Una simpática aventura de acción plagada de retos y con el atractivo de las figuras coleccionables. Y ahora, con vehículos.


■ Uno de los más originales plataformas que podemos disfrutar en PS4.





UNA PEQUEÑA JOYA DE **PAPEL**

Tearaway Unfolded



Formato: **PS4**
Desarrollador: **MEDIA MOLECULE**
Editor: **SCEE**
Precio: **19,95 €**
Jugadores: **1** | Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **CASTELLANO**

Uno de los mejores exclusivos de PS Vita se estrenó en PS4 con un remake tan original como el juego de la portátil. Un plataformas que desprende encanto.

ARGUMENTO. Nuestra misión en *Tearaway* es ayudar a Iota o a Atoi en la entrega de un mensaje. Su mundo, un mundo de papel, está en peligro por la llegada de una serie de criaturas malignas y nuestro cometido es encontrar al ser superior que el cartero anda buscando para que todo vuelva a ser como antes.

SISTEMA DE JUEGO. Un excelente juego que combina a la perfección las plataformas, los saltos de acción, los puzles, la exploración y la recolección de objetos. Además, incluye la interacción con múltiples personajes y elementos del escenario lo que proporciona una gran variedad al juego durante las 8 o 10 horas puede durar la historia.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? *Tearaway* es probablemente el juego que mejor provecho ha sacado a las peculiaridades de PS Vita y adaptar ese control a PS4 da como resultado un juego muy original, ya que utiliza desde la barra de luz del Dual Shock 4 al panel táctil o el giroscopio. Incluso puede unirse un segundo jugador con un móvil para personalizar con sus diseños el mundo de papel y los personajes. Un título que entra por los ojos a nivel artístico: atractivo y muy colorido con personajes muy simpáticos y un desarrollo original y lleno de sorpresas, aunque bastante facilón.

■ Iota y Atoi son unos carteros muy especiales con un mensaje muy importante que entregar.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Una aventura original y encantadora en un mundo de papel que cobra vida a medida que avanzamos. Muy facilito.

CONCLUSIONES

Su colorista aspecto puede dar la impresión de que hablamos de juegos para niños, pero no os dejéis engañar. Estos ocho plataformas son divertidas aventuras capaces de atrapar a cualquiera. Elegir entre uno u otro, depende de tus gustos.

Si te apetece tomarte un descanso entre tanto sandbox, tanto RPG o tanto shooter, párate un momento a valorar los juegos de esta comparativa. No pienses que unos gráficos coloristas ocultan poca profundidad o que un muñeco de trapo no puede tener su puntito de mala uva. Aunque a primera vista no lo parezcan, estas aventura tienen cualidades de sobra para hacer disfrutar a los jugadores más jóvenes y a los más talluditos y además, la mayoría tienen la ventaja de que pueden ser disfrutadas a la vez por ambos grupos. Pocos juegos permiten que un hermano mayor (o un padre), disfrute de lo lindo jugando con el pequeño de la casa... Cualquiera de estos 8 juegos cumple el objetivo de divertir y seguro que no te defrauda, pero como debe haber un ganador...

***Ratchet & Clank* se alza con nuestro número 1,** por su complejidad, desarrollo, calidad técnica y variedad. Hacía tiempo que no disfrutábamos tanto con un juego de plataformas y lo único que le podemos poner en contra es que no tiene cooperativo. Eso sí, sólo ver jugar ya es divertido. Y siempre está la opción de pedir "amablemente" que te pasen el mando... En segundo lugar hemos optado por *Disney Infinity 3.0*, por la gran diversidad de universos que nos propone y los estilos de juego tan distintos que podemos disfrutar con sólo cambiar de Play Set. Y eso sin hablar de la calidad de sus figuras, que sabemos de buena tinta que muchos "adultos" las guardan como tesoros... No sólo se puede compartir, si no que además tiene un alucinante modo de creación que da para horas y horas de juego.
La tercera posición es para *LEGO Star Wars*, un juego que disfrutarán los frikis más frikis de la franquicia y los más jóvenes padawan que además podrán jugar con sus maestros en la misma partida. Y si eres fan de... no sé, Marvel o Parque Jurásico, también hay un *LEGO* para ti. Para cerrar el cuarteto de cabeza nos quedamos con *LittleBigPlanet 3*, que además de ser un genial plataformas de corte clásico para hasta cuatro jugadores simultáneos, ofrece un modo creación, con millones de niveles creados por los fans.
Para cerrar la comparativa dejamos *Skylanders Superchargers*, que con un concepto similar al de *Disney Infinity* 3.0 (muñecos que cobran vida en pantalla), es menos variado y también menos carismático que los héroes Star Wars. Seguimos con un plataformas 2D clásico, *Rayman Legends* y su divertido cooperativo para cuatro jugadores. Se nos han quedado *Tearaway* y *Knack* para el final, pero si los pruebas seguro que nos regañas, porque lo dos son experiencias realmente divertidas, cada una en su estilo.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							COMPONENTES DE JUEGO						
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Modos de juego	Duración	Dificultad	Coleccionables	Figuras NFC	Aumento de nivel de los personajes	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Enemigos	Animaciones	Gráficos	Banda Sonora	VALORACIÓN	Acción	Exploración	Puzles	Conducción de vehículos	Quick Time Events	VALORACIÓN	TOTAL
Disney Infinity 3.0	1-2	1-4	2	E	Media	B	Sí	Sí	MB	B	MB	B	B	B	E	MB	Alto	Alto	Medio	Alto	Medio	MB	MB
Knack	1-2	No	1	B	Media	B	No	No	B	B	MB	B	B	B	B	B	Alto	Medio	Nulo	Nulo	Nulo	B	B
LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza	1-2	No	2	B	Baja	E	No	No	MB	MB	MB	B	B	B	E	MB	Alto	Alto	Medio	Medio	Medio	MB	MB
LittleBigPlanet 3	1-4	2-4	2	E	Media	MB	No	No	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	E	Medio	Alto	Alto	Nulo	Nulo	MB	MB
Ratchet & Clank	1	No	1	MB	Media	MB	No	Sí	MB	E	MB	MB	E	E	E	E	Muy Alto	Alto	Medio	Alto	Nulo	E	E
Rayman Legends	1-4	No	3	MB	Media	MB	No	No	B	MB	MB	B	MB	MB	E	E	Medio	Medio	Nulo	Nulo	Nulo	MB	B
Skylanders Superchargers	1-4	1-4	2	MB	Baja	B	Sí	Sí	MB	B	B	B	B	B	B	B	Alto	Medio	Bajo	Muy Alto	Nulo	B	B
Tearaway Unfolded	1	No	1	B	Baja	B	No	No	B	B	MB	B	B	MB	B	MB	Medio	Medio	Medio	Nulo	Nulo	B	B



CON ELLOS, EL ESCÁNDALO ESTÁ SERVIDO

¡VIDEOJUEGOS POLÉMICOS!

Por sus contenidos (o por la ausencia de ellos), hay juegos que levantan ampollas. Aquí te mostramos algunas de las polémicas más habituales en este nuestro sector, tanto clásicas como modernas.

En los albores de esta industria ya había videojuegos con contenidos polémicos. Podríamos empezar enumerando las creaciones de Mystique , que ya en los tempranos años 80 escandalizaron las Atari 2600 de la época con "lindezas" como *Beat'em & Eat'Em* o *Custer´s Revenge*. Este último, (que nos ponía en la piel del general Custer que, con su pene erecto en ristre, tenía como objetivo penetrar a una india atada a un cactus) recibió todo tipo de merecidas quejas tanto de grupos feministas como de distintos portavoces de la comunidad india. Eso sí, dicha polémica le permitió ganar notoriedad y vender cerca de 80.000 unidades, el doble que otras producciones de la compañía.

Sin embargo, hasta que los videojuegos se hicieron populares, dichas polémicas no tenían mucha repercusión. Posiblemente *Mortal Kombat* y sus sangrientos combates y "fatalities"

POLÉMICAS CLÁSICAS

Violencia, sexo, drogas y otros temas "complicados" se han abordado en videojuegos casi desde los albores de la industria. Unos fueron incomprendidos, otros de gusto muy cuestionable, pero todos ellos en el punto de mira por su temática.


CUSTER´S REVENGE (ATARI 2600)

POLÉMICAS PRIMIGENIAS

Ya en Atari 2600 había juegos con contenidos directamente pornográficos. En *Beat'em & Eat'em* se manejaban chicas que no comen precisamente el helado de nata que muestra la portada del juego. Y en *Custer´s Revenge*, el objetivo era para "penetrar" a una chica india atada a un cactus. Y sólo estamos en los 80...


MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION (PS3)

"MORAL" KOMBAT

Posiblemente, la primera polémica "gorda". Sus "fatalities" escandalizaron a medio mundo hasta el punto de que en la versión de Super Nintendo se decidió quitarle la sangre... algo que resultó fatal, ya que todo el mundo prefirió la versión "pura" de Megadrive. *Mortal Kombat Arcade Kollection* os espera en PS Store para PS3.



CARMAGEDDON (PSONE)

ATROPELLANDO LA CIUDAD

Además de alcanzar "checkpoints" y destruir a los coches rivales, otro de los objetivos de *Carmageddon* (1997) era atropellar a los peatones. Uno de sus creadores, Patrick Burland, afirmó que su intención fue que los jugadores "se rieran a carcajadas como nos reímos con la violencia en un capítulo de Tom & Jerry".


THRILL KILL (PSONE)

CANCELADO POR VIOLENTO

Thrill Kill iba a ser un juego de lucha para hasta 4 jugadores lanzado por Virgin, pero cuando ésta fue adquirida por EA, el gigante americano decidió cancelarlo por su extrema violencia pese a estar casi terminado. Tanto, que circula libremente por Internet.



METAL GEAR SOLID (PSONE)

QUE NO TE TIEMBLE EL PULSO

El Diazepam se usaba en *MGS* para que no nos temblara el pulso al usar el rifle de francotirador, así que algunos medios dijeron que el juego "incitaba a tomar drogas". Pero lo cierto es que bajo los efectos de este relajante muscular, no podríamos ni sostener el rifle...




MANHUNT (PS2)

LA CAZA DEL HOMBRE

Definido en su día por algunos medios como "el juego más violento jamás creado", *Manhunt* y su secuela fueron prohibidos en varios países. Si quieres probarlo, lo tienes para en el Store para PS4 y PS3; y *Manhunt 2* puedes jugarlo ahora también en PS Vita.


CANIS CANEM EDIT (PS2)

UN ALUMNO PROBLEMÁTICO

Canis Canem Edit (o *Bully*) fue el juego más polémico de Rockstar, un sello especializado en polémicas (*GTA III, Manhunt*...). Su ambientación "escolar" le puso en el punto de mira en un momento en el que el "bullying" empezaba a preocupar. Lo tenéis en PS Store para PS4.

desató la primera polémica a gran escala allá por 1992. De hecho, fue con este juego con el que los medios de comunicación españoles empezaron "en serio" sus campañas "antivideojuegos". Sabemos de buena tinta que varios informativos acudieron a las redacciones de las revistas de videojuegos de la época "a grabar ese juego tan violento". En su edición del 20 de septiembre de 1993, el Periódico de Catalunya lo definió como "Un juego de niños que incita a torturar". ¿Era para tanto? Podéis comprobarlo descargando el original de PS Store para PS3 incluido en *Mortal Kombat Arcade Kollection* (con trofeos, marcadores y juego online) o bien con el excelente *Mortal Kombat XL* que se mantiene fiel a la esencia del original pero con gráficos de PS4.

Con la llegada de la primera PlayStation, los videojuegos poco a poco pasaron a ser cada vez más "mainstream", lo que les puso en el punto de mira de los medios de comunicación generalistas, que veían un filón cada vez que salía un *Carmaggeddon* o un *Doom*. Polemizar con videojuegos vendía y mucho. Los que hemos vivido aquella época, recordamos con dolor "aquél juego que incitaba a consumir drogas" (*MGS* con el famoso Diazepam) o el tristemente conocido "asesino de la katana" que jugaba a *Final Fantasy VIII* (y que en una foto tenía un peinado parecido al de Squall; que era la única que »

JUEGOS "PICANTES"

Juegos con la etiqueta "ecchi" (es decir, con contenido sexual pero moderado, sin llegar a nada demasiado explícito ni pornográfico) hay muchos en Japón, aunque pocos llegan aquí. Eso sí, los que nos llegan suelen levantar bastante polvareda (y a sus fans ,seguramente, otras cosas). Pero lo cierto es que no dejan al género femenino en buen lugar...

¿BATALLAS DE CULOS?

Las exuberantes luchadoras de *Dead or Alive* empezaron jugando partidos de volley-playa en bikini, pero en *Xtreme 3* ya se riza el rizo con minijuegos como "batallas de culos" y un apartado gráfico de infarto puesto al servicio de "mostrar carne". No llegará a occidente



DEAD OR ALIVE XTREME 3 (PS4/PS VITA)



GAL GUN: DOUBLE PEACE (PS4/PS VITA)

UN CUPIDO PERVERTIDO

Badland nos trae este mes una propuesta realmente surrealista: en *Gal Gun: Double Peace* tendremos que quitarnos de encima a hordas de colegialas enamoradas "satisfaciéndolas" con nuestra "pistola de feromonas", amén de otros minijuegos en este plan.

UN BEAT´EM UP CALENTITO

Los *Senran Kagura* son unos beat´em up protagonizados por voluptuosas mujeres ligeras de ropa. En la última entrega para PS4, subtitulada *Estival Versus*, manejábamos a un total de 25 chicas con un gran Online y mucho, mucho componente "fan service"



SENRAN KAGURA: ESTIVAL VERSUS (PS4)

VALOR... Y AL TORO

A base de combos y QTE hacemos que nuestro torero previamente creado (no incluye toreros, reales... ¡menos mal!) vaya progresando y toreando en cada vez mejores plazas (éstas sí son reales). Incluye un minijuego que consiste en cornear a un mozo lo más lejos posible (y no, no es coña).

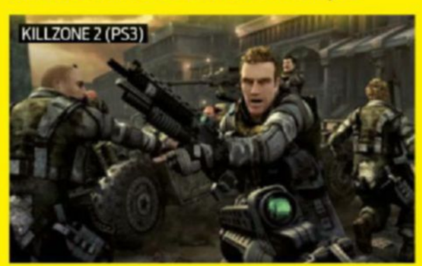


TORO (PS4)

"DOWNGRADES" SONADOS

K2: CONTIGO EMPEZÓ TODO

Aquel vídeo de *Killzone 2* en el E3 de 2005 fue el que popularizó una de las polémicas más "actuales": los "downgrades gráficos". Es decir, una compañía nos muestra lo espectacular que es su juego pero luego, cuando sale, no se ve así de bonito ni de lejos...



KILLZONE 2 (PS3)



WATCH DOGS (PS4)

VÍCTIMA DE SU PROPIO "HYPE"

Ejemplos de "downgrades" sonados tenemos muchos, incluyendo juegazos como *The Witcher III*. Pero quizá el que más ruido hizo fue el de *Watch Dogs*, que tras dejarnos a todos boquiabiertos en el E3 de 2013, el resultado final fue... ¡ejem!

¡¡MUCHA



CRIMINAL GIRLS: INVITE ONLY (PS VITA)

OCULTANDO LAS "VERGÜENZAS"

En este RPG "castigamos" a las protagonistas con minijuegos subidos de tono. Pero en nuestra versión, una neblina rosa suavizaba ciertas escenas. ¿Otras censuras similares? *Dungeon Travellers 2, South Park: LVDLV...*

» mostraban los medios). Y eso por no hablar de Rockstar, los "chicos malos" de la industria que empezaron su leyenda con *GTA III* (un juego "de pegar prostitutas"), hasta los ultraviolentos *Manhunt* o el controvertido *Bully*, que cambió su nombre en algunos territorios por *Canis Canem Edit* porque salió en un momento en el que el tema de "bullying" en los colegios empezaba a preocupar a la opinión pública. Pero a medida que los videojuegos se hicieron todavía más "mainstrean" y empezaron a entrar en los medios generalistas como anunciantes publicitarios, dichos medios ya no se metían tanto con los videojuegos (que casualidad, ¿verdad?).

Ahora el debate se ha trasladado a las redes sociales y a ciertos foros de internet, donde todas las polémicas de antaño y algunas nuevas bullen sin control ninguno, con todo lo bueno y lo malo que ello conlleva. Propuestas de dudoso gusto, sexismo, violencia extrema, censura... ahora comparten protagonismo en nuestras acaloradas discusiones con nuevos caballos de batalla como pueden ser los "downgrades" gráficos o los juegos que salen con escaso contenido. Con el primer trailer de *Killzone 2* (2005) aprendimos a no creernos mucho las bondades gráficas de los juegos que se van presentando, ya que a medida que se acerca el lanzamiento del juego en nuestra consola ya hemos constatado

POLÉMICAS... ¿QUE VUELVEN?

TEKKEN 7 (PS4)

LUCHADORAS Y SEXYS

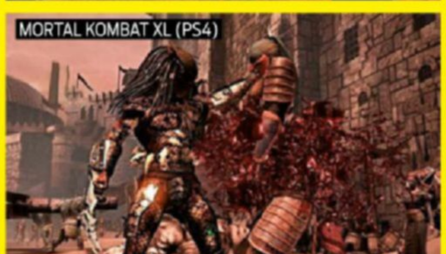
Y otra polémica clásica es el diseño que suelen lucir los personajes femeninos en los juegos de lucha. La última "movida" fue con Lucky Chloe de *Tekken 7*. Ante las quejas, Harada amenazó con poner en su lugar un personaje "calvo y musculoso" para la versión USA. No cumplirá su amenaza.

¿NO QUIERES SANGRE? X TAZAS

La serie *Mortal Kombat* lleva en "activo" desde 1992 hasta este mismo año con *Mortal Kombat XL* y, siempre se ha mantenido fiel a sus sangrientos orígenes y a sus "fatalities". Antes, su violencia explícita era criticada en los telediarios. Ahora también sale en las noticias, pero con un enfoque muy distinto... ¿Será porque son anunciantes?



MORTAL KOMBAT (PS3)



MORTAL KOMBAT XL (PS4)



CARMAGEDDON (PSONE)



CARMAGEDDON: MAX DAMAGE (PS4)

REPITIENDO VIEJAS POLÉMICAS

Ya está a la venta *Carmageddon: Max Damage* para PS4, un título con una propuesta muy similar a la del clásico en el que abiertamente se nos insta a atropellar peatones de todas las edades y animales (como vacas o pingüinos). ¿Su "nombre" y su carácter polémico le hará vender más hoy en día y alcanzar tanta popularidad? Difícil...

CENSURA!!

YAKUZAS DESCAFEINADOS

Sega suprimió algunos de los minijuegos de *Yakuza 3* en la versión occidental (como el mahjong, un concurso sobre cultura japonesa o las casas de citas) porque pensaron que no nos interesarían. Se equivocaron.



YAKUZA 3 (PS3)

FALTOS DE CONTENIDO

NO SIN MI CAMPAÑA

Juegos como *Star Wars Battlefront* o el primer *Titanfall* (que no salió en PS4) fueron "crucificados" por no incluir campaña. Curiosamente, no se hizo lo mismo con *Overwatch*. Blizzard cuenta con una incondicional y bien merecida comunidad de fans.



STAR WARS: BATTLEFRONT: (PS4)



STREET FIGHTER V (PS4)

UN JUEGO SIN MUCHA HISTORIA

Era uno de los juegos más esperados de PS4 y cuando salió levantó muchísima polémica por su falta de contenidos. Muchos usuarios sintieron que habían comprado un juego "a medio hacer", aunque Capcom le va metiendo actualizaciones.

que no será tan bonito como nos lo pintaron. Esto ha pasado con juegos decepcionantes (como el primer *Watch Dogs*) pero también con joyas indiscutibles como *The Witcher III*

La falta del contenidos en determinados juegos es otra de las grandes polémicas "modernas". Juegos sin campaña como *Star Wars: Battlefront* o que salieron escasos de contenido (pero a un precio nada reducido) como *Street Fighter V* han sido fuertemente criticados en foros y redes sociales. Y ni siquiera las disculpas o promesas de DLC futuros por parte de sus creadores han servido para aplacar la furia de los usuarios. En este sentido, queremos terminar diciendo que, por mucho que pensemos que tenemos razón, no deberíamos perder nunca las formas ni el respeto. Que aveces, amparados en el anonimato que nos ofrecen estos foros y las redes sociales, se nos va la pinza...

Las redes sociales y ciertos foros de internet son los lugares donde ahora mismo reverberan todas estas polémicas.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Mods en PS4 para *Fallout 4*

Hola. ¿Se sabe algo sobre la fecha final de lanzamiento de los mods en PS4 para *Fallout 4*? Pude leer que era para junio, pero estamos ya a final de mes y aún no hay noticias. ¿Sabéis algo?

@ Adrián Nicolás Huete

Pues lo sentimos pero no tenemos buenas noticias. Bethesda ha decidido retrasar de forma indefinida los mods en PS4 para *Fallout 4*. Según dijeron en Twitter, "lamentamos decir que la beta de los mods de *Fallout* en PS4 se ha retrasado. Informaremos a todo el mundo cuando podamos". La razón se desconoce, pero al parecer Bethesda se habría encontrado con distintos problemas a la hora de implementar los mods en la consola de Sony. Tengamos paciencia...

El tema de los mods de *Fallout 4* en PS4 parece que va para largo. No es fácil generar este tipo de contenido en consola.

Sobre *LEGO Dimensions*

Buenas playmaníacos. Quería saber si Warner tiene pensado traer todos los packs de *LEGO Dimensions* a España cuando lo lancen aquí, incluyendo los últimos y más recientemente anunciados (*Sonic*. "Misión Imposible", "E.T.", "Gremlims"...) ¡Decidme que sí!

@ Rosa Santos Lanzas

Pues si quieres que te digamos que sí, ¡te decimos que sí! Ya sabíamos por la web oficial que todos los packs "clásicos" estarían disponibles en septiembre cuando salga aquí. Pero en la última comunicación que nos ha hecho Warner al respecto, confirma también los nuevos packs, basados en 16 nuevos universos como "Cazafantasmas", "Hora de Aventuras", "Misión Imposible", "Harry Potter" o "El Equipo A". Además, también llegarán packs adicionales basados en próximos estrenos como "Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos" o la película "LEGO Batman", y otras sobradamente conocidas como "Los Goonies", *Sonic*, *LEGO City Undercover*, "El Coche Fantástico", "Las Supernenas", "Gremlins", "Beetlejuice" y "E.T.". Eso sí, no sabemos las fechas exactas de cada pack. Saldrán a la venta en diferentes oleadas hasta el verano de 2017.



El desarrollo de *Shenmue III* va viento en popa. Y no lo decimos nosotros. Lo dice su creador, el mítico Yu Suzuki.

¿Qué se sabe de *Shenmue III*?

Hola playmaníacos. Pasó el E3 y nada nos han contado sobre *Shenmue III*. Un poco raro teniendo en cuenta que fue una de las estrellas del año pasado, ¿no? ¿Hay algún problema con el desarrollo?

@ Rafa Vegas

No pasa nada raro, no te preocupes. Aunque muchos esperaban ver algo en este E3, su creador Yu Suzuki ha declarado que el juego sigue y va viento en popa, con lo que los fans podemos estar tranquilos. Eso sí, el bueno de Ryo Hazuki no continuará sus andanzas hasta, como mínimo, finales de 2017, así que tengamos paciencia.

Metal Slug, a conquistar PS4

Muy buenas a todos. Soy un gran fan de los *Metal Slug* y quería saber si *Metal Slug Anthology* va a llegar en algún momento a nuestro Store. ¡Un saludo!

@ Pepín Loreto

Cuanto leas esto, *Metal Slug Anthology* (que, incluye *Metal Slug, Metal Slug 2, Metal Slug X, Metal Slug 3, Metal Slug 4, Metal Slug 5* y *Metal Slug 6*) ya estará disponible para PS4 en el Store norteamericano, pero en el momento de escribir estas líneas no hemos podido confirmar si estará también en el europeo (esperemos que sí). Al menos, Metal Slug 3 lo tienes "suelto" para PS4..

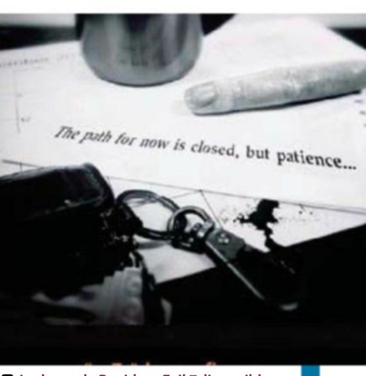
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Para qué sirve el dedo en la demo de *Resident Evil 7*?

Hola playmaníacos. Llevo DÍAS intentando encontrarle utilidad al famoso dedo seccionado en la demo de *Resident Evil 7* y... nada. ¿Vosotros sabéis para qué sirve el condenado dedo? ¡¡¡Me estoy volviendo loco!!!

@ Mikel Zumalacárregui

Tranquilo que estamos todos igual. Nadie ha conseguido saber para qué sirve el dichoso dedo, hasta que la propia Capcom lo ha desvelado... en parte. Para celebrar los dos millones de descargas, la compañía ha hecho público un comunicado en que puede leerse: "en relación a cierto dedo, el camino está cerrado por ahora, pero paciencia...". En la misma imagen hay un calendario en el que aparece marcado el mes de septiembre, que es cuando se celebrará el Tokyo Game Show. ¿Habrá una nueva demo disponible durante esa feria? Pues todo parece indicar que sí. Además, la versión japonesa de la demo se llama *RE7: Biohazard Demo 1*, lo que puede sugerir que habría planes de una "Demo 2". ¡A ver si es verdad y por fin sabemos para qué sirve el maldito dedo de una vez por todas!



La demo de Resident Evil 7 disponible en PS Store oculta varios secretos, como este dedo del que se desconoce su utilidad.


■ *I am Setsuna* sale en PS Vita el 19 de julio exclusivamente en descarga digital. Y llega con textos en inglés.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Tales from the Borderlands* está en castellano?

@ Varios

Sí. El mes pasado publicamos por error que la edición digital seguía en inglés pero lo cierto es que sus textos están en castellano desde que salió la edición en disco, aunque en la propia Store ponga que están en inglés. ¡Gracias a los que nos avisasteis!

¿Saldrá *LEGO Worlds* en PS4?

@Flavio Amorós

Pues de momento, esta especie de *Minecraft* pero a base de piezas LEGO sólo es para PC. De vez en cuando se oyen rumores, pero son más fruto de las ganas que de otra cosa. Tampoco es descartable de cara al futuro.

¿Sabéis algo de *GTA VI*?

@Iván Collado

Pues la verdad es que no se sabe nada, ni se *GTA VI* ni de cuál será la nueva superproducción de Rockstar. Nosotros aportaríamos más por un *Red Dead*, pero en cualquier caso, lo sabremos antes de que acabe el año.

¿*Spider-Man* se basará en la peli?

@ Mario López

No. El juego de Spidey que están preparando en Insomniac no tendrá nada que ver con la nueva peli "Spider-man: Homecoming", que se estrenará en julio de 2017.

Rol del bueno para PS Vita

Hola buenas, quería preguntaros si *I am Setsuna* llegará traducido al castellano y en edición física a nuestro país. Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

@ Seph

Pues este juego de rol desarrollado por Tokyo RPG Factory y editado por Square Enix que se inspira en clásicos como *Chrono Trigger* o los primeros *Final Fantasy* llegará a las PS Vita europeas el 19 de julio, así que muy probablemente cuando leas esto ya podrás comprarlo. Eso sí, llega con subtítulos en inglés y sólo en digital. Si lo quieres con caja y carátula (preciosa, por cierto), te tocará importarlo. Y sí, te funcionaría en tu Vita europea sin problemas pero claro, con textos en japonés.

LEGO Star Wars canónicos

Hola amigos playmaníacos. He visto que en el juego de *LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza* incluirá algunas historias inéditas en la peli (como los secretos detrás del viaje de Lor San Tekka al pueblo de Jakku o de dónde sale el brazo rojo de C-3PO). Dichas historias... ¿pertenecen al "canon oficial" de la saga? ¿Y llegará doblado al castellano?

@ Tania del Prado

Lo del canon oficial es un tema peliagudo, y más después de que Disney hiciese una "limpieza" en el llamado "universo expandido" (que comprende novelas, cómics, videojuegos y series de televisión) para situar sus nuevas pelis. Le hemos preguntado al productor del juego, y nos dijo que obviamente las historias son "oficiales" (porque han sido consensuadas con Lucas-Film) pero que él no las consideraría "canon". Digamos que es la "interpretación LEGO" de historias oficiales. En cuanto al doblaje, efectivamente llegará doblado y con las voces de los actores de la peli, excepto uno... ¡A ver si averiguas cuál!

Sin noticias de *The Last of Us 2*

¡Salud! En el pasado E3, estaba esperando como agua de mayo el anuncio de *The Last of Us 2* y finalmente no se produjo... ¡Mi gozo en un pozo! ¿Por qué no lo anunciaron si supuestamente lo están haciendo? Gracias

@ Laura Roncero

Pues la verdad es que nosotros también lo esperábamos. En nuestra opinión, habría sido el mejor cierre posible para la conferencia de Sony. Y ni siquiera habría hecho falta que mostrasen el juego. Con un breve teaser y el logo habría bastado para emocionarnos a todos... Peeeero Sony decidió darle todo el protagonismo a otras sorpresas como el nuevo *God of War*, PlayStation VR o el sorprendente *Days Gone*. Y ni pintan mal, ¿eh? Pero vamos, nosotros seguimos pensando que lo veremos algún día.

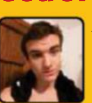
■ Aunque Naughty Dog no haya dicho nada aún te *The Last of Us 2*, nosotros apostamos a que no tardará mucho.



¿Qué fue lo que más te gustó de lo que se presentó en el E3?



God of War tiene pintaza



Alberto Palacios Fernández

"Sinceramente, me gustó mucho la conferencia de Sony del E3. Me dejó un gran sabor de boca el "gameplay" del nuevo *God of War*: nueva historia, nueva ambientación, nuevas armas... Tiene muy buena pinta.."

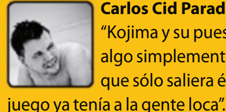
Conferencia de 10



Danmage Spartan

"En general muy buena conferencia de Sony: *God of War* por fin desvelado (no con un vídeo, sino con un "gameplay", lo cual es de agradecer), un apoyo importante de inicio a Playstation VR, lo que se vio de *Horizon: Zero Dawn*, el puntazo de Kojima... De 10".

Kojima lo petó



Carlos Cid Parada

"Kojima y su puesta en escena fue algo simplemente BRUTAL. Con que sólo saliera él y el título del juego ya tenía a la gente loca".

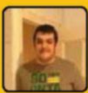
¡Nuevo Spider-Man!



Agus Pérez

"Estoy muy "hipeado "con el nuevo juego de Spider-Man. Me gusta todo. Lo único que espero que le pongan el traje de toda la vida".

Ha sido un gran E3



Alejando Mantilla Reyes

"Creo que ha sido un gran E3, con sorpresas como *God of War, Resident Evil 7* y lo de Kojima; avances de juegos como *Horizon* y *For Honor*... ¡Y *Days Gone* me ha dejado con la boca abierta!"

¡Kojima está vivo!



Jrvm Bonos Gratis

"El vídeo del próximo proyecto de Kojima y comprobar que sigue trabajando en algo, ya que no se sabía nada desde que se fue de Konami".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuánto tiempo dedicas a jugar Online? ¿A qué juegos?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Para cuándo el modo Historia de *SFV*?

@Beatriz Hernández

Pues cuando leas esto, la actualización gratuita que incluye el modo Historia de *Street Fighter V* ya estará disponible, junto a los luchadores Balrog e Ibuki. En este Modo Historia también aparecerán Juri y Urien, dos personajes que se estrenarán como jugables un poco más tarde (en principio llegarán en agosto).

¿La edición física de *Rocket League* traerá todos los DLC?

@Adrián Amorós

Efectivamente, la edición física de este popular juego que mezcla fútbol y coches incluye los tres DLC y los cuatro coches extra. Dicha edición física ya está a la venta, editada por 505 Games.

¿Veremos *Quake Champions* en PS4?

@ Roberto Carlos

Pues uno de sus responsables, Tim Willits, ha declarado que será exclusivo de PC ya que quieren intentar alcanzar los 120 fps y eso no es posible en la actual generación de consolas. Pero puede que en un futuro...

¿Cuándo saldrá PS4 Neo y cuánto valdrá?

@ Borja Anderson

Pues aunque no hay nada oficial, distintos analistas apuntan que llegará este mismo año. Los últimos rumores afirman que la veremos en el próximo Tokyo Game Show (septiembre), junto a una PS4 "normal" pero "slim", más pequeña y ligera. En cuanto al precio de PS4 Neo, estaría en torno a los 399 euros, pero tampoco es una cifra oficial.

¿Qué pasa con *Batman: Return to Arkham* para PS4?

@ Miguel Ángel Sánchez

Este recopilatorio que incluye la remasterización para PS4 de *Batman Arkham Asylum* y *Batman Arkham City* se retrasa de forma indefinida. Al parecer, no les estaba quedando muy fino y en Warner quieren dar más tiempo a Virtuos Games para mejorarlo.

Maldita Castilla también en PS4

Hola familia. Quería preguntaros qué llevará nuevo la versión PS4 de *Maldita Castilla* y cuándo podremos jugarlo en PS4. Gracias.

@ Dani Martín

Maldita Castilla EX será una versión mejorada para consolas del famoso juego estilo *Ghosts'n Goblins* del español Locomalito. Incluirá más niveles y nuevos tipos de enemigos y jefes finales, además de nuevos temas en la banda sonora y el audio remasterizado. Eso sí, será una exclusiva temporal de Xbox One y todavía no sabemos cuándo podremos jugarlo en PS4. Pero tranquilo que jugarlo, lo jugaremos.

Expandiendo *Dishonored*

He leído que Arkane querría convertir *Dishonored* en un juego de rol "de lápiz y papel". ¿Qué quiere decir eso exactamente?

@ Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

En una entrevista a Harvey Smith, uno de los responsables a nivel creativo de la serie *Dishonored*, le preguntaron sobre la posibilidad de expandir este universo. Y éste respondió que a él le gustaría hacerlo con un juego de rol... pero de los que se juegan con dados, fichas de personaje y usando la imaginación. En estos juegos, un Director de Juego o "Máster" es el que plantea la historia, "maneja" a los PNJ y hace las veces de "árbitro", mientras que cada jugador interpreta el papel (rol) de su personaje. Y en casi todos ellos, las acciones se resuelven con tiradas de dados. Hay muchos tipos de juegos de rol "de lápiz y papel", con diferentes ambientaciones y reglas más o menos complejas (es un poco largo de explicar por aquí). En cualquier caso, dada la escasa "comercialidad" de esta idea nos extrañaría mucho que llegasen a hacerlo. Lo que sí es seguro es que *Dishonored 2* saldrá en PS4 el 11 de noviembre.



■ *Neverwinter* es un MMORPG "free to play" con licencia de "Dungeons & Dragons" que, tras triunfar en PC, este verano llega a PS4 con sus dragones, sus mazmorras y todas las expansiones en su carcaj.



■ Fichas de personaje y dados son necesarios para disfrutar de los juegos de rol "de mesa".

Neverwinter, este verano

Hola amigos de Playmanía. Hace tiempo oí hablar de un MMORPG para PC llamado *Neverwinter* que tenía muy buena pinta y cuyos creadores tenían la intención de lanzar también en PS4. ¿Se sabe algo de él? ¡Gracias!

@Bernardo Martínez

Pues efectivamente, *Neverwinter* es un prometedor MMORPG "free to play" basado en la franquicia "Dungeons & Dragons" que, tras triunfar en PC, sale en PS4 este verano. Está previsto que llegue al Store el 19 de julio, con lo que cuando leas esto posiblemente ya podrás descargarlo del Store. Además, en nuestra consola saldrá con las 9 expansiones previas ya integradas "de serie", mientras que la décima (y última hasta el momento), *Storm King's Thunder,* saldrá más adelante, pero llegará seguro. ¡Que lo disfrutes!

PROBLEMAS TÉCNICOS

Devolver juegos de PS Store

Hola. Os cuento mi problema. Resulta que por error, mi hijo se ha descargado un juego de PS Store que no queremos. Supongo que no habrá ninguna forma de poder devolverlo y recuperar mi dinero, ¿verdad?

@ Pedro Sánchez

Es posible... siempre que no hayas empezado a descargarlo. Si cambias de opinión sobre una compra realizada en PS Store (o te equivocas al comprar), puedes solicitar un reembolso en tu monedero de PSN en un plazo de 14 días a partir de la fecha en que se realizó la transacción, siempre que no hayas empezado a descargar o a reproducir el contenido adquirido. Y esto vale para Juegos, complementos, pases de temporada... Y a lo mejor deberías revisar tus restricciones en "Control Paterno".

Subtítulos ilegibles

Hola Playmanía. Me he descargado para PS Vita los dos primeros *Suikoden* de PS One (clasicazos de mi infancia donde los haya), pero los subtítulos los veo muy pequeñitos. ¿No hay forma de verlos más grandes?

@ Roberto Carlos

Si quieres respetar el "aspect ratio" original (en 4:3 y con bandas negras a los lados), no. Pero puedes cambiar el "Modo de Pantalla". Mientras estés jugando, mantén pulsado el botón PS y, en "Ajustes", toca la opción "Otros ajustes" y después entra en "Modo de Pantalla". El Original y Normal son parecidos, pero si te decantas por el Zoom o por la Completa, ajustarás el juego al pantallón de tu PS Vita, "deformando" el juego al forzar un 4:3 en una pantalla panorámica, pero los subtítulos los verás más grandes.

Dragon's Crown en el Store

¡Buenas playmaníacos! Veréis, quería descargarme de PS Store el juego *Dragon´s Crown* para mi PS Vita y por más que lo busco, no lo encuentro. ¿Lo han retirado? Estoy absolutamente seguro de que estaba ya que le tenía el ojo echado desde hace tiempo.

@ Marçel Mora

Pues no es un fallo técnico aunque lo parezca. En junio expiró el acuerdo que tenían NIS America y Atlus para la explotación del juego en Europa. Por ello, retiraron *Dragon´s Crown* de la Store europea en todas sus versiones. Hemos estado indagando y, al parecer, es sólo cuestión de tiempo que la propia Atlus lo solucione y el juego vuelva a estar disponible en el Store. En el momento de escribir estas líneas no estaba, pero es probable que cuando lo leas ya esté.

TROFEOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS, SECRETOS...

Sácale todo el partido a tus juegos favoritos

DEAD ISLAND DEFINITIVE EDITION

■ LOS TROFEOS MÁS DIFÍCILES

●COLECCIÓN EXTRAORDINARIA
Saquea 5 armas extraordinarias.
Son las mejores armas del juego y la mejor forma de conseguirlas es abriendo cajas que tengan cerradura de nivel 3. Para poder abrirlas tendrás que gastar tres puntos en la habilidad Ganzúa de la rama Supervivencia, todos los personajes tienen esta habilidad.

●QUIERO UNA DE ESAS
Personaliza 25 armas.
Debes conseguir planos de modificación de armas que encontrarás repartidos por el juego en ciertos lugares, como recompensa de misiones y en algunas tiendas. Cuando los tengas, úsalos para crear 25 armas modificadas, no importa si todas ellas tienen el mismo tipo de modificación. Asegúrate de que usas las armas modificadas para acabar con los enemigos y así irás adelantando el logro / trofeo Un día muy especial.

●STEAMPUNK
Crea armas para competir con los dioses del fuego o el trueno.
En este caso tendrás que realizar que modificar un arma para que tenga las propiedades de fuego y electricidad a la vez.

●DE ARRIBA A ABAJO
Explora toda la isla.
Debes visitar las 72 localizaciones del juego. Antes de viajar a la prisión, deberías haber visitado 57 localizaciones. Si no es así, vuelve a comprobar cuál te falta. Este es el número de localizaciones que tiene cada zona del juego:
Zona del resort: 1-18
Ciudad de Moresby: 19-45
Jungla: 46-57
Prisión: 58-72

●DALE A LOS MANDOS
Mata a 150 enemigos usando los controles de combate analógicos.
Entra en el menú de Opciones y en el apartado de Controles y en Tipo de combate tenemos que elegir Analógico. Una vez que los hayas activado tendrás que mover el joystick derecho según quieras atacar para acabar con un total de 150 enemigos.

●OCUPADO, OCUPADO, OCUPADO
Completa 75 misiones.
Al terminar la zona de los resort habrás completado más de 30 misiones. Si no completas las 75 misiones del juego en tu primera partida podrás seguir en la segunda partida, no importa si repites alguna misión.

●CUATRO JINETES
Completa el acto I con 4 personajes diferentes.
Completa el primer acto con Logan, Purna, Xian y Sam B. Para que cuente, cada uno de los personajes hay que empezar la partida desde cero, si entramos en una partida que esté a medias no servirá.

●ESCUELA DE LA VIDA
Alcanza el nivel 50
Aún acabando todas las misiones en la primera partida no es posible llegar al nivel 50 por lo tanto habrá que comenzar una segunda partida.

●¡AH! ¡CARNE ESTROPEADA!
Mata a un carnicero con un hacha.
Compra un hacha de cualquier tipo y espera a llegar a la zona de la jungla. El Carnicero es un enemigo que en vez de mano tiene un gran hueso con el que ataca.

●NI SE TE OCURRA
Mata a un embestidor con la habilidad embestida.
Sólo Sam B tiene la habilidad Embestida en su rama de Combate. Cuando hayas maximizado esta habilidad busca a un Embestidor. Puedes golpearle con cualquier arma, pero el golpe final debe ser la Embestida.

●CON UNO ME BASTA
Mata a 5 infectados seguidos de un solo golpe.
Cuando tengas un buen arma y las habilidades más dañinas de tu personaje, vuelve a la zona de los resorts del primer acto y busca un par de zombis de los normales, un solo golpe en la cabeza y listo.

●DIOS DEL TRUENO
Utiliza un martillo para matar a 15 zombis sin sufrir daños.
Es recomendable esperar a tener un nivel alto y un buen martillo para volver a la zona de los resort y acabar con los enemigos más débiles. Lo más fácil es lanzar el martillo al Zombi para acabar con él sin que nos toque.

●FUEGO EN EL CUERPO
Prende fuego a 10 zombis a la vez.
Cuando tengas un cóctel molotov (en el refugio la zona de los resort Mike te dará uno a cambio de cinco botellas de alcohol), ve a la ciudad del segundo acto, donde hay más grupos de Zombis. Cuando veas alguno, súbete a un coche y espera a que se junten al menos 10 Zombis para lanzar el cóctel y prenderles fuego.

●DIEZ CABEZAS SON MEJOR QUE UNA
Mata a 10 zombis seguidos con disparos en la cabeza.
Espera a tener una pistola o ametralladora lo bastante potente como para acabar con los Zombis de la zona del resort. No te acerques demasiado para que no se alteren y así podrás apuntar mejor.

●REPARTO DE HOSTIAS
Mata a 25 zombis con los puños.
Sam B es el mejor personaje para conseguirlo porque su modo Furia se basa en usar los puñetazos. Es mejor intentarlo en la zona de los resort durante las primeras horas del juego porque los enemigos son más débiles.

●¡ES UNA HERIDITA DE NADA!
Mutila 100 miembros.
Usa armas blancas y ataca a los brazos, piernas o cuellos de los enemigos. Cada ataque tendrá una cierta probabilidad de cortarle alguno de los miembros, es cuestión de usar armas blancas hasta lograrlo.

DOOM

■ EASTER EGGS:

Doom oculta muchos guiños, referencias y curiosidades. Aquí tienes algunos.

●SÍMBOLO DE VAULT-TEC
Lo podremos ver en la Misión 1 "LA UAC" pero solo la primera vez que juguemos y no vale de nada cargar la misión para verlo. Avanza hasta la sala en la que encontrarás el primer Nido sangriento del juego y acaba con todos los enemigos pero no interactúes con el nido aún. Acércate a la puerta del fondo y mira abajo a la izquierda para ver una placa de Mixom que está medio colgando. Si te fijas bien verás que la placa originalmente estaría tapando el símbolo de Vault-Tec, la empresa encargada de la creación de los refugios en la saga *Fallout*.

●**TERMINATOR 2**
Avanza en la Misión 3 "Fundición" hasta llegar a la zona central de la misión, donde verás que la zona inferior está inundada de lava. Salta a la lava y déjate matar para ver como cuando el Marine se hunde hace exactamente el mismo gesto que realiza el Terminator en "Terminator 2". Sayonara, Marine.



●**THE ELDER SCROLLS: SKYRIM**
Juega en la Misión 6 "Santuario de Kadingir" y avanza hasta la zona donde lucharás contra el enemigo Barón del infierno por primera vez. Cuando no queden enemigos en la zona podrás avanzar por la puerta que ves al fondo al cruzar el puente, pero en vez de hacerlo ve hacia la cueva que ves en el otro extremo para encontrar la palanca que abre la zona secreta del mapa. Justo a la derecha de la palanca verás un esqueleto que lleva equipado un casco idéntico al del protagonista de *Skyrim* y también tiene clavada una flecha en la rodilla. Esta es una referencia la frase "Yo antes era un aventurero como tú, hasta que recibí una flecha en la rodilla" originaria de algunos guardias de *Skyrim*.

●**MINIJUEGO SUPER TURBO TURKEY PUNCH 3**
Avanza en la Misión 8 "Complejo de investigación avanzada" hasta salir al exterior y destruye el Nido sangriento que verás en la zona de la barrera eléctrica de color azul. Para desactivar la barrera tendrás que activar una terminal. Antes de pasar por la barrera ve hacia el pasillo de la izquierda para llegar a una zona en la que encontrarás la Prueba rúnica 1 y uno de los Secretos de la misión. En esta misma zona verás unas cajas en el lado derecho por las que puedes escalar y al caer al otro lado encontrarás una máquina recreativa en la que podrás jugar al minijuego Super Turbo Turkey Punch 3 y darle todos los puñetazos que quieras a un pavo. Este minijuego no solo tiene un logo muy parecido a *Street Fighter Alpha 3* si no que ya hizo aparición en *DOOM 3*.



●**MINIJUEGO DESTRUCCIÓN DE DEMONIO**
Avanza en la Misión 9 "Laboratorios Lázaro" hasta una sala circular en la que verás una roca. Sigue por el pasillo del fondo y entra en el despacho. Mira a la izquierda para encontrar un ordenador que puedes examinar para jugar una partida a Destrucción de demonio. Tienes que hacer líneas de tres símbolos iguales. Realiza movimientos hasta que el marcador de movimientos marque cero y podrás ver la pantalla de puntuación. ¿Eres capaz de reconocer todas las referencias?



GONE HOME

■ TROFEO LECTURA ACELERADA.

Probablemente sea el trofeo más complicado de esta aventura. Para conseguirlo, debes coger los 23 diarios normales de la mansión y el diario secreto en menos de 10 minutos (se puede lograr en 7). Importante: no debes activar modificadores y no debes salir de la partida, aunque puedes pausar. Los diarios hay que cogerlos y soltarlos. Y ahora vamos con la localización y la mejor ruta posible.

●**DIARIO 1:** al empezar, ve al armario de la izquierda y coge y suelta el pato y coge la llave. A la derecha de la escalera hay una habitación secreta tras una estantería. Sobre una caja está la llave del ático.
●**DIARIO 2**: lo verás en una mesa con cajas debajo, a la derecha, según vuelves de la habitación secreta.
●**DIARIO 3:** desde la entrada, ve por el pasillo de la izquierda: está en la primera habitación de la izquierda, en una mochila.
●**DIARIO 4:** está junto a la televisión, en la siguiente puerta de la izquierda del mismo pasillo.
●**DIARIO 5**: según sales de la habitación sigue recto y cruza la primera puerta de la izquierda. Mira en el bolsillo de una chaqueta (en el armario de la izquierda).
●**DIARIO 6:** avanza por el pasillo y busca en el cajón inferior de la cómoda del fondo.
●**DIARIO 7:** desde el hall, sube las escaleras. A la izquierda, nada más entrar en el pasillo superior, verás un mueble y el diario está en el cajón de abajo.
●**DIARIO 8:** entra en la habitación con el cartel "Caution" y abre la taquilla con la clave 0501. Mira la foto y coge la llave.
●**DIARIO 9:** sal por la puerta a la izquierda de la taquilla y coge el bote junto a la bañera.
●**DIARIO 10:** vuelve al pasillo principal y sigue por la derecha y luego cruza la puerta abierta a la izquierda. El diario está en un cajón de la estantería, tras el caballete con el cuadro.
●**DIARIO 11:** sal y cruza la primera puerta a la derecha. Avanza y entra por la puerta entornada en un vestidor. Al fondo hay un pasadizo secreto que se abre con X. Baja y sal abriendo la pared de madera con X. Llegarás a una sala con una estantería muy grande y a la derecha encontrarás, abajo, un panel falso que esconde la nota.
●**DIARIO 12:** cruza la puerta de la izquierda de la estantería llena de libros y luego la puerta a la derecha del escritorio con una lámpara verde. Estás en el pasillo del principio: ve hasta el fondo y baja al sótano. Avanza hasta una habitación llena de cajas. El diario está tras la caja que está sobre una mesita.
●**DIARIO 13:** ve por la derecha hasta la sala de la caldera y verás el diario a la izquierda de las calderas, sobre una gran caja.
●**DIARIO 14:** avanza por la sala llena de cajas hasta la puerta del fondo y cruza la puerta de la derecha: verás el diario en la pared de enfrente.
●**DIARIO 15:** Cruza la puerta que ignoraste antes y verás nota en un escritorio.
●**DIARIO 16:** Sigue por la izquierda y avanza por el pasadizo hasta un cruce: coge el camino de la derecha. Avanza hasta ver una mesa con dos sillas, en la que está el diario.
●**DIARIO 17:** cruza la puerta del fondo y verás un sofá con una mesita al lado. Cierra el cuaderno y verá el diario debajo.
●**DIARIO 18:** da media vuelta, gira a la derecha y cruza la puerta que lleva al comedor. En la mesa hay una carpeta con dos notas (la que cuenta es la de la izquierda).
●**DIARIO 19**: sal por la otra puerta, ignora la puerta entornada y avanza hasta el fondo del pasillo, donde verás una pared rota con el diario.
●**DIARIO 20:** cruza la puerta izquierda y sigue gasta una sala con macetas. Al fondo hay una puerta y está a la derecha.
●**DIARIO 21:** regresa hasta la puerta entornada cerca del comedor y crúzala. Sobre la mesa de la cocina está el diario.
●**DIARIO 22:** cruza la puerta de la derecha hasta el garaje y verás una bici a la izquierda. En el manilla está el diario.
●**DIARIO 23:** en el garaje, hay una caja de reciclado. Coge una lata y mira hacia el techo para ver una pelota entre los tubos. Tírala con la lata y cógela. No la sueltes. al y sigue el pasillo de la izquierda hasta el hall de la casa. Si la puerta está cerrada, ábrela tirando la pelota, pero vuelve a cogerla rápido. Regresa a la habitación con el cartel "Caution". Suelta la

pelota en la taquilla y cierra la puerta para ver una canasta donde debemos encestar la pelota. Al hacerlo habrás conseguido el Diario Secreto y el Trofeo Miau Miau Miau.

● **DIARIO 24:** sal de la habitación y sigue por la izquierda hasta el fondo, pasando de largo la habitación del caballete. Al fondo está la entrada del ático, sube y verás el diario junto a la cama verde. Sigue hasta el fondo del ático y localiza la carpeta que, al abrirla, marcará el final del juego. Si vas mal de tiempo, pulsa círculo para omitir el final. Al volver al menú principal recibirás el trofeo Cartas a Katie y Lectura acelerada.

RESIDENT EVIL 7 (DEMO)

TODOS LOS FINALES, SECRETOS Y CURIOSIDADES

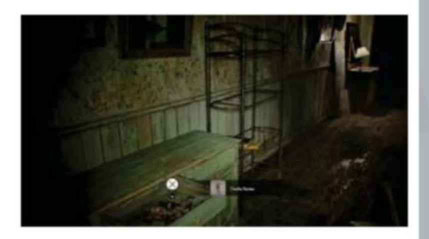
La demo de *Resident Evil 7* está disponible de forma gratuita en PS Store y contiene varios secretos...

● **FINAL BÁSICO:** debes salir por la misma puerta por la que entran los reporteros que van a inspeccionar la cabaña. La forma más "correcta" de hacerlo es esta : Cuando el personaje se haya despertado, sal del cuarto por la puerta del fondo, avanza por el pasillo y cruza la cocina para llegar hasta otro pasillo y ve al fondo. Recoge el Corta cadenas que verás clavado en uno de los cadáveres. Date la vuelta y avanza por el pasillo, justo en el otro extremo verás un armario que está cerrado con una cadena. Usa el Corta cadenas y recoge la Cinta VHS. Vuelve al cuarto en el que comenzó la demo e introduce la cinta en el reproductor de VHS que ves sobre la tele. Presenciarás los acontecimientos que tuvieron lugar antes de despertarte. Sigue a tus compañeros hasta llegar a la sala de la televisión y uno de ellos abrirá un pasadizo secreto por el que tienes que entrar y bajar por una escalera. Cuando termine la escena aparecerás de nuevo en la sala de la televisión. Examina el tirador de la chimenea para abrir el pasadizo de la pared y en el hueco donde estaba la escalera de mano encontrarás la Llave de la puerta trasera. Vuelve al pasillo del Corta cadenas y usa la llave que acabas de conseguir en la puerta del fondo. Examina la puerta una vez más para abrirla y salir de la casa para conseguir el final principal.



● **FINAL SECRETO:** Recibir la llamada
Básicamente hay que subir a la segunda planta de la casa y contestar a una llamada telefónica. Para conseguir este final, lo único realmente importante es encontrar el fusible antes de usar la Cinta de VHS. Estos son los pasos más rápido: Nada más despertar, mira a la derecha para ver una chimenea. Agáchate y examina el tirador para abrir el pasadizo secreto. Entra en el pasadizo y mira encima de la mesita de la izquierda para ver el Fusible. Vuelve a la sala anterior y examina el cajetín eléctrico de la pared del fondo para colocar el Fusible. Sal por la puerta blanca del fondo y en el siguiente pasillo sube por la escalera. Verás un interruptor que debes pulsar para hacer bajar unas escaleras. Sube por las escaleras y entra por la primera puerta de la derecha, donde encontrarás una Fotografía de un helicóptero con el símbolo de Umbrella que puedes examinar si quieres antes de descolgar el teléfono y escuchar la llamada. Cuando intentes salir del cuarto presenciarás la escena final.

● **EL DEDO FALSO**
Nada más comenzar la demo sal por la puerta blanca del fondo de la habitación, avanza por el siguiente pasillo y al pasar junto a la escalera examina el cajón de la mesa de la derecha para encontrar en su interior el Dedo falso. De momento, se desconoce el uso de este dedo, si miramos la descripción dice que es el dedo de la mano de un maniquí pero ninguno de los maniquíes que encontramos en la casa tiene manos. Sí, un misterio.



● **CÓMO CONSEGUIR UN HACHA**
Debes avanzar en la demo hasta introducir la Cinta de VHS. Cruza la cabaña hasta la cocina y mira en el suelo a la derecha del microondas para encontrar una Ganzúa. Hay una estantería de madera que tiene dos cajones. Abre el cerrado con la ganzúa y asegúrate de dejarlo abierto. Avanza en la cinta hasta ver la escena en el sótano. Cuando vuelvas al presente ve a la cocina para descubrir que el cajón está abierto y dentro está el Hacha.

● **EL FANTASMA DE UNA MUJER**
Otro de los misterios de esta demo, es el escalofriante fantasma de una mujer que aparece de forma completamente aleatoria en algunas localizaciones de la cabaña durante el transcurso de la historia que vemos al activar la Cinta de VHS. Una vez que activemos la cinta es solo cuestión de suerte ver el fantasma de la mujer en alguna de las localizaciones o en ninguna. Recuerda que podrás seguir viendo la cinta VHS todas las veces que quieras por si quieres al fantasma en todas las localizaciones. Aquí la puedes encontrar:

- **Localización 1:** fuera de la cabaña, justo antes de que el equipo de grabación entre por la puerta principal.
- **Localización 2:** en el primer pasillo de la cabaña. Al poco de avanzar por el primer pasillo date la vuelta para ver al fantasma colgando del techo justo a la derecha de la puerta de entrada de la cabaña.
- **Localización 3:** en la cocina. Mira a través de la ventana que está encima del fregadero para ver al fantasma
- **Localización 4:** en la cocina. Antes de salir por la puerta del fondo mira justo arriba de la puerta para ver al fantasma colgando del techo.
- **Localización 5:** en la escalera que vemos justo al salir de la cocina.
- **Localización 6:** en el pequeño cuarto que vemos bajo la escalera.
- **Localización 7:** en el pasadizo secreto justo cuando empezamos a bajar por la escalera de mano.



UNCHARTED 4

ALGUNOS TROFEOS

Vamos con algunos de los trofeos más complicados, por si todavía no los has conseguido. Recuerda que los coleccionables ya estaban indicado en nuestra guía del número 211.

● **¡EXPLORADO! – APLASTANTE**
Completa el juego en modo Aplastante
Es la dificultad más alta y está disponible desde el principio. Para que sea más fácil, recuerda que una vez que completes el juego en cualquier dificultad podrás activar trucos como Tiempo bala o Munición infinita. Si completas el juego en esta dificultad conseguirás todos los trofeos de las dificultades anteriores que no hayas completado, así que aprovecha para completar el juego en el modo Aplastante en tu segunda partida con todos los coleccionables y centrar tu tercera partida en completarlo en menos de 6 horas.

● **¡EXPLORADO! – CONTRARRELOJ**
Completa el juego en 6 horas
Lo ideal es que juegues en dificultad Explorador y que ya hayas acabado el juego

en otra dificultad para saberte las rutas de cada misión y poder activar trucos como Tiempo bala o Munición infinita. El juego se puede completar fácilmente en un rango de 4:50 - 5:15 horas por lo tanto queda tiempo "de sobra" para cometer algún fallo o reintentar alguna zona que se pueda complicar un poco.

●¡IMPARABLE!

Derrota a 100 enemigos seguidos sin ser abatido en combate

El contador de muertes es acumulativo entre capítulos por lo tanto solo tendrás que aguantar sin morir hasta conseguir el trofeo. Si tienes problemas, te recomendamos que primero acabes el juego. Luego, juega en el encuentro Sala de baile en el capítulo 7 y avanza hasta la zona de la limusina. Acaba con todos los enemigos y no entres en la limusina. Llegarán cuatro enemigos más por los balcones. Activa la munición infinita y tu arma favorita y acaba con ellos una y otra vez.

●FANTASMA EN EL CEMENTERIO

Supera el encuentro de combate en el cementerio de Escocia sin matar ni ser visto

Debes jugar en el encuentro Puente del capítulo 8 y completarlo sin acabar con nadie ni ser visto. Para que se más fácil, juega en Explorador. Según comienza el encuentro avanza recto y rodea las ruinas por el lado derecho, salta al interior de la ruina y escala por la pared del fondo cuando el soldado de la derecha no esté patrullando la zona. En la zona central verás a dos soldados más patrullando, quédate dentro de la planta hasta que se den la vuelta y corre al centro para subir por la pared de la derecha y rodéala rápidamente hacia la derecha hasta llegar a los salientes junto a la escalera. Espera a que los soldados que ves cerca de las escaleras terminen de hablar para que cambien de posición y cuando veas que la zona está tranquila ve hasta la puerta y examínala para completar la zona.

●SERVICIO COMPLETO

En 15 segundos, derrota enemigos con un ataque sigiloso, un ataque cuerpo a cuerpo, un tiro a la cabeza y explosivos, en ese orden

Es recomendable jugar en el encuentro Puente del capítulo 8, en dificultad Explorador y con los trucos de Tiempo bala y Munición infinita. Según comienza el encuentro sube a la primera ruina y acaba con sigilo con el enemigo que dará la espalda al saliente. Espera a que el enemigo que ves junto a la siguiente escalera te detecte y dale un par de puñetazos para derrotarle. Según miras hacia la siguiente escalera salta abajo a la izquierda para llegar a la zona central y dispara a la cabeza de algún enemigo. Finalmente usa toda la dinamita para acabar con algún enemigo que quede por la zona.

●RESOLUCIÓN PACÍFICA

Tras quedar varado, deja a todos vivos hasta llegar a la Tesorería.

Debes completar los capítulos 13 y 14 sin matar a ningún enemigo. Es recomendable hacerlo en la dificultad Explorador y recuerda que puedes cargar el punto de control todas las veces que quieras. Comienza capítulo 13 y completa la única zona de enemigos sin matar a nadie. No importa si te detectan: corre por la zona hasta completarla y luego completa el último tramo capítulo.

En el capítulo 14 tendrás que completar dos zonas de enemigos. El problema es que vas junto a Sam y si te detectan se pondrá a disparar. Ya sabes, con cuidado y, si ves que te detectan, carga el punto de control antes de avanzar. Sigue avanzando en la historia hasta llegar al decimoquinto capítulo y espera un poco.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR **GAME**

LOS MÁS VENDIDOS PS4



GTA V destrona a *Uncharted 4*.

1. Grand Theft Auto V ↑
2. Overwatch ↑
3. Uncharted 4 ↓
4. The Division ↑
5. Call of Duty: Black Ops III ↑
6. Rocket League Collector's Ed. N
7. FIFA 16 ↑
8. PES Euro 2016 ↓
9. Rainbow Six Siege ↑
10. LEGO Star Wars Ep. VII N


LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza entra en la listas.



PS4



ACCIÓN

ALIENATION
» HOUSEMARQUE » 19,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA **80**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. DISCO
» ACTIVISION » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 3.0 DISCO
» DISNEY » 59,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA **88**

DmC DEFINITIVE EDITION DISCO
» CAPCOM » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

DRAGON QUEST HEROES DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 DISCO
» SANDLOT » 54,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

MIGHTY Nº 9 DISCO ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 19,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas y acción de corte retro de la que esperábamos más, pero cumple con su cometido de divertir. NOTA **80**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 DISCO
» EA GAMES » 69,99€ » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará. NOTA **81**

RATCHET & CLANK DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**

SHADOW OF THE BEAST
» SONY » 14,99€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un clásico que regresa con una perfecta mezcla de plataformas 2D, acción, puzles y un espectacular diseño de niveles. NOTA **86**

SNIPER ELITE III DISCO
» 505 GAMES » 39,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

THE DIVISION DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

TMNT MUTANTES EN MANHATTAN DISCO
» ACTIVISION » 44,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las Tortugas Ninja protagonizan un aburrido juego de acción y con un sistema de combate simple y caótico. NOTA **55**

TOUKIDEN KIWAMI DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

TRANSFORMERS: DEVASTATION
» CASTELLANO » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA **80**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA

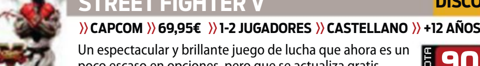


GUILTY GEAR XRD REVELATOR DISCO ¡Nuevo!
» ARC SYSTEM WORKS » 49,99€ » 2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Juego de lucha de corte clásico con infinidad de opciones, mucha profundidad y un apartado gráfico innovador. NOTA **88**

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA **88**

MORTAL KOMBAT X DISCO
» WARNER » 44,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

ONE PIECE: BURNING BLOOD DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans de One Piece disfrutarán de un correcto y estratégico juego de lucha, con el atractivo de los héroes del anime. NOTA **80**



STREET FIGHTER V DISCO
» CAPCOM » 69,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**





LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza

Play ¡El juego del mes!





1. AMBIENTACIÓN. Si eres fan de Star Wars no podrás resistirte al encanto de su banda sonora o la perfecta recreación con piezas de LEGO de los personajes y localizaciones de la peli.

2. DIVERSIÓN SIN COMPLICACIONES. En un juego fácil de jugar, pero al mismo tiempo pica con su desarrollo, con acción, saltos, puzles, combates aéreos, variado y divertido.

3. SECRETOS. La aventura oculta un montón de secretos y hasta 200 personajes desbloqueables, lo que garantiza juego para rato. Y gracias a su cooperativo es ideal para jugar en familia.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95







DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88



FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80





GONE HOME — DISC ¡Nuevo!
» THE FULLBRIGHT » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia sólo apta para los que gusten de una narrativa de calidad y que no busquen otros retos jugables.
NOTA 70

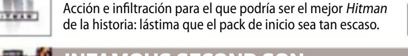


GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99€ » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94





HITMAN — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción e infiltración para el que podría ser el mejor *Hitman* de la historia: lástima que el pack de inicio sea tan escaso.
NOTA 75





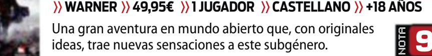
INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87



JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92



LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISC ¡Nuevo!
» WARNER » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una fiel adaptación de la peli, pero con el humor y el estilo LEGO. Una aventura divertida que todos pueden disfrutar.
NOTA 84





MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86



MIRROR´S EDGE: CATALYST — DISCO
» EA GAMES » 69,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Parkour y exploración con una estética única que mejora en todo al primero. Una experiencia fresca y original.
NOTA 92



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 64,95€ » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85



1 Dual Shock 4
SONY | 69,95€



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles y todas la mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95€



Gracias a esta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95€



Quizás pensando en el supuesto nuevo modelo de PS4, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90€



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95€



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound BlasterX H7
CREATIVE LABS | 159,99€



Un fantástico headset fabricado con materiales de alta calidad y que proporcionan sonido 7.1 contundente y claro. Incorpora micro desmontable con reducción de ruido, mando a distancia y se conectan vía USb a nuestra PS4.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99€



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Las 4 mejores "exclusivas"



1

» Resident Evil 4

En su día (allá por 2004) nos escoció muchísimo que *Resident Evil 4* fuese una exclusiva de GameCube. Pero a los nintenderos les duró poco la alegría, ya que a finales del año siguiente saldría también para PS2. En el Store os espera en PS3 y para PS4 tiene previsto su lanzamiento este próximo otoño

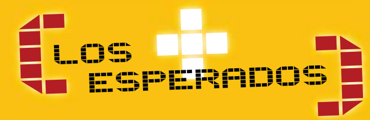


2

» Rise of the Tomb Raider

Ya queda menos para que Lara Croft vuelva "a casa", es decir, a la marca cuyas consolas han visto sus mejores éxitos. Hace poco, Square Enix reconfirmó que *Rise of the Tomb Raider* saldrá este mismo año, con lo que a buen seguro estará dando guerra durante la próxima campaña navideña. ¡Qué ganas!

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS + ESPERADOS

1 God of War

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Se cumplieron los pronósticos y Kratos regresó abrazando ahora la mitología nórdica. Pero no por esperado dejó de emocionarnos. ¡Tiene una pinta brutal!



2 Resident Evil 7

» PS4 » CAPCOM » SURVIVAL HORROR » 24 DE ENERO

El que sí nos sorprendió (y de qué manera) fue *Resident Evil 7*, con su vista subjetiva, su nueva ambientación, su compatibilidad con PS VR y una demo que dio mucho que hablar.



3 Days Gone

» PS4 » SONY » ACCIÓN » 2017

A falta de *The Last of Us 2*, bueno es *Days Gone*, en el que deberemos sobrevivir en otro entorno post-apocalíptico en el que nos atacan riadas y riadas de zombis,



AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO

» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89

GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO

» TELLTALE » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción.

NOTA 78

LIFE IS STRANGE — DISCO

» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO

» BIGBEN » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO

» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.

NOTA 88

DEPORTIVOS





FIFA 16 — DISCO

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar.

NOTA 89



NBA 2K16 — DISCO

» 2K SPORTS » 49,95 € » 1-10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles.

NOTA 93



ROCKET LEAGUE

» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía.

NOTA 83



UEFA EURO 2016/PES 2016 — DISCO

» KONAMI » 29,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una reedición del mejor *PES* de los últimos años con el extra de la Eurocopa (actualización gratuita si ya tenías *PES 2016*)

NOTA 88



LE TOUR DE FRANCE 2016 — DISCO ¡Nuevo!

» CYANIDE » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene buenas ideas y es fiel al espíritu del ciclismo... lo que es contraproducente en cuanto a disfrute. Sólo para muy fans.

NOTA 65

ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

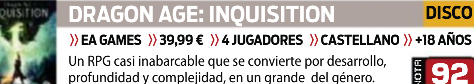


DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

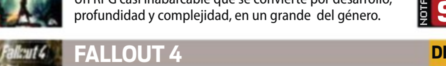


DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92

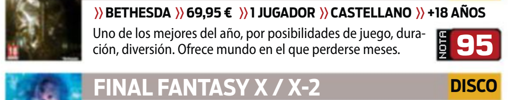


FALLOUT 4 — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas.

NOTA 86



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO ¡Nuevo!

» ATLUS » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D con el sello inconfundible de Vanillaware y Kamitami.

NOTA 90



STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO ¡Nuevo!

» SEGA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo.

NOTA 70

TALES OF ZESTIRIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo.

NOTA 88



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...

NOTA 86

THE TECHNOMANCER — DISCO ¡Nuevo!

» FOCUS » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción lleno de grandes ideas, pero que falla en su ejecución y va perdiendo interés. Para fans

NOTA 70



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

... que acabaron saliendo en PlayStation



3

BioShock

BioShock, Lost Planet, Mass Effect o *Deadly Premonition* son algunas de las "exclusivas" de Xbox 360 que acabaron saliendo en PS3. Y nosotros encantados. Hemos elegido *BioShock* porque está de actualidad: la trilogía llega remasterizada para PS4 el 18 de septiembre, con los DLC y comentarios de los autores.



4

Deadlight: Director's Cut

Terminamos con otra "exclusiva" que dábamos por perdida (fue publicado por Microsoft para 360 en 2012), de los españoles Tequila Works (sí, los creadores de *Rime*). Y otro juegazo nacional que saldrá primero en One es *Maldita Castilla EX*, de Locomalito, pero éste sí sabemos que también llegará a PS4.

PLATAFORMAS



DEADLIGHT DIRECTOR'S CUT ¡Nuevo!
» TEQUILA WORKS » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura plataformera en 2D que sabe como atrapar, divertida y con un original diseño. Lástima que sea corta. NOTA 80

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



UNRAVEL
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final. NOTA 86

SHOOT'EM UP



BATTLEBORN DISCO
» 2K GAMES » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable. NOTA 87



CALL OF DUTY: BLACK OPS III DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-18 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92

DOOM DISCO
» BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90

FAR CRY PRIMAL DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA 83



OVERWATCH DISCO
» BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90



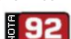
STAR WARS BATTLEFRONT DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88



VELOCIDAD




DIRT RALLY DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual. NOTA 92



DRIVECLUB DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89

F-1 2015 DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78



PROJECT CARS DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93



VALENTINO ROSSI: THE GAME DISCO ¡Nuevo!
» MILESTONE » 69,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas. NOTA 78

VARIOS

FAT PRINCESS ADVENTURES
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro. NOTA 76

GUITAR HERO LIVE DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85

N.E.R.O.: NOTHING EVER REMAINS DISCO ¡Nuevo!
» SOEDESCO » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que pretende transmitir emociones, tocar la fibra sensible con su narrativa, aunque al final no lo logra. NOTA 65

ROCK BAND 4 DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83

THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD DISCO
» TEAM 17 » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo. NOTA 70

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Dragon Quest Heroes II** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN



Tras el éxito del primer *Dragon Quest Heroes*, poco han tardado Koei Tecmo y Square Enix en volver a unir fuerzas...

2. **Uncharted 4** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Overwatch** (N) — PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP
4. **Minecraft** (↓) — PS VITA | MOJANG | SANDBOX
5. **Guilty Gear Xrd Revelator** (N) — PS4 | ARC SYSTEM WORKS | LUCHA

EE.UU.

1. **Overwatch** (N) — PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP

El refrescante shooter multijugador de Blizzard triunfa en todo el mundo, y en especial en USA donde destronó a Drake.

2. **Uncharted 4** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **DOOM** (↓) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
4. **One Piece: Burning Blood** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA
5. **Dead Island Definitive Collection** (N) — PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN

EUROPA

1. **Uncharted 4** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Y hablando de Drake, el cazatesoros sigue reinando en el Viejo Continente, aunque lo héroes de *Overwatch* le pisan los talones.

2. **Overwatch** (N) — PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP
3. **DOOM** (↑) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
4. **Dead Island Definitive Collection** (N) — PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN
5. **Ratchet & Clank** (N) — PS4 | SONY | ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS



Las camisetas oficiales de *Rocket League* están disponibles en varios colores y diseños. También de chica.

Ropa oficial *Rocket League*

www.rocketleaguestore.com

Varios precios (según prenda)

Rocket League ha pasado de juego "indie" a auténtico fenómeno de masas y este mes además llega a nuestras tiendas con una edición física imprescindible para fans. Pues sus creadores venden también ropa oficial del juego, que incluye distintos modelos de camisetas, sudaderas (con y sin capucha), gorras... Merece la pena echar un vistazo.



Las figuras de Velvet, Gwendolyn y Mercedes son oscuro objeto de deseo por parte de los fans.

Figuras Odin Sphere

www.vistoenpantalla.com | Varios precios según figura

Creado por Vanillaware, *Odin Sphere* fue un auténtico juego de culto en PS2 que ahora llega a PS4 y PS Vita con una remasterización que es gloria bendita. Tanto, como las figuras de sus personajes principales. Hay varios modelos y precios según la figura. Lo malo es que dichas figuras salieron con el juego de PS3, por lo que muchas están descatalogadas y hay que pillarlas de segunda mano, con precios a veces prohibitivos.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA



El pack AC Chronicles desbanca a *Minecraft*.

1. Assassin's Creed Chronicles ↑
2. Minecraft ↓
3. LEGO Star Wars Ep.VII N
4. FIFA 15 ↓
5. COD: Black Ops Declassified ↑
6. NFS Most Wanted ↑
7. One Piece Burning Blood N
8. Odin Sphere Leifthrasir N
9. LEGO Marvel Superheroes ↓
10. Assassin's Creed: Liberation ↑



El precioso *Odin Sphere Leifthrasir*, entra fuerte.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
UBISOFT » 19,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.
NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
REVOLUTION » 12,99 7 » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.
NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
NIS AMERICA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.
NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.
NOTA 89

DECEPTION IV NIGHTMARE — DISCO
KOEI TECMO » 39,95 7 » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita.
NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
SONY » 19,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.
NOTA 90

GUACAMELEE!
DRINKBOX STUDIOS » 12,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.
NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO ¡Nuevo!
WARNER » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.
NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
KONAMI » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.
NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
MOJANG » 19,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.
NOTA 82

NIHILUMBRA
BEATIFUN GAMES » 8,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bellísima aventura de plataformas y puzzles, con un cuidado apartado artístico y sonoro. Dura sólo dos horas.
NOTA 75



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.
NOTA 77

SEVERED
DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.
NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
SONY » 29,95€ » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).
NOTA 85

TITAN SOULS
DEVOLVER » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.
NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.
NOTA 93

PLATAFORMAS

BABOON!
RELEVO » 9,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.
NOTA 81

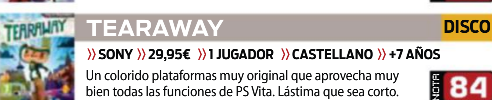
FEZ
POLYTRON » 9,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.
NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.
NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
SONY » 19,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.
NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
UBISOFT » 39,95€ » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.
NOTA 91

ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86



TEARAWAY — DISCO
SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.
NOTA 84

Libro Portal o La Ciencia del Videojuego

heroesdepapel.com | 22 €

De la mano de Eva Cid volvemos a los laboratorios de Aperture para descubrir todos los secretos de los dos *Portal* y por qué han tenido una importancia capital en la historia del videojuego. Tiene 256 páginas y una edición limitada (500 ejemplares) con portada especial. Y si lo compras en su web, te regalan unas pegatinas.



En sus 256 páginas, Eva Cid disecciona los dos *Portal*. Con prólogo de Javi Sánchez.



El X-Wing "personalizado" de Poe Dameron es una de las nuevas naves que nos trajo esta peli.

Sets LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza

www.elcorteingles.es | Varios precios

Y si os estáis jugando *LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza,* seguro que os están dando ganas de montar muchas de sus naves, como el X-Wing de Poe, el Speeder de Rey, el Command Shuttle de Kylo Ren o... ¡el Halcón Milenario!

ROL



ADVENTURES OF MANA — DISCO ¡Nuevo!
SQUARE ENIX | 13,99€ | 1 JUGADOR | INGLÉS | +7 AÑOS
Un RPG acción, remake de un clásico de los 90, que se estrena en Vita con un ameno desarrollo, aunque es un poco simplón. NOTA 73



CHILD OF LIGHT — DISCO
UBISOFT | 14,95€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

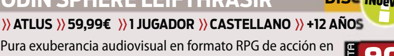


FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
SQUARE ENIX | 39,95€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO ¡Nuevo!
ATLUS | 59,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS
Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
ATLUS | 39,99€ | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



TALES OF HEARTS R — DISCO
BANDAI NAMCO | 39,95€ | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86

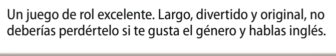


UNEPIC
CROWD OF MONSTERS | 9,95€ | 1 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS
Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN



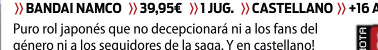
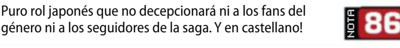
DRAGON'S CROWN — DISCO
BANDAI NAMCO | 41,99€ | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



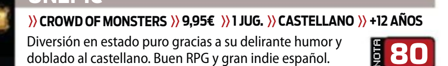
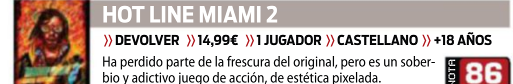
EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
BADLAND | 39,99€ | 4 JUGADORES | INGLÉS | +12 AÑOS
Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82

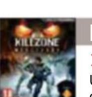


FREEDOM WARS — DISCO
SONY | 29,99€ | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HOT LINE MIAMI 2
DEVOLVER | 14,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KILLZONE MERCENARY — DISCO
SONY | 39,95€ | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



MEGATAGMENSION BLANC + NEPTUNE VS ZOMBIES — DISCO
IDEA FACTORY | 39,99€ | 4 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS
"Spin-off" de *Hyperdimension Neptunia* que cambia el rol por la acción en plan "beat'em up". Técnicamente flojea. NOTA 64

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
SONY | 29,50€ | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

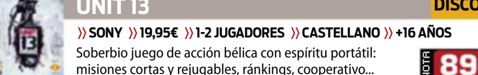
TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
TECMO KOEI | 39,95€ | 4 JUGADORES | INGLÉS | +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 — DISCO
SONY | 19,95€ | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
BANDAI NAMCO | 39,95€ | 1-8 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT — DISCO
WARNER | 19,95€ | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
CAPCOM | 29,95€ | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
SONY | 19,99€ | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO
BANDAI NAMCO | 39,95€ | 1-8 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
SONY | 19,95€ | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95€




Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.

Titanes devoradores de hombres han asaltado la última ciudad de la humanidad, protegida por tres murallas concéntricas. Nuestra labor es eliminarlos.

PS4, PS3, PS VITA | TECMO KOEI | AVENTURA | 26 DE AGOSTO

Attack on Titan Wings of Freedom

UNA LUCHA **SANGRIENTA** CONTRA ENEMIGOS COLOSALES

Con el anuncio de una segunda temporada del anime para 2017 y el próximo estreno de las películas imagen real en España, "Ataque a los Titanes" confirma su gran momento de forma. Es el momento perfecto para disfrutar de la adaptación jugable que llegará a todas las consolas de Sony (aunque en PS3 y PS Vita, sólo lo hará en formato descargable) a finales de agosto. Omega Force (responsables de los *Dynasty Warriors*) y Tecmo Koei han unido sus fuerzas para desarrollar un juego de acción centrado en los combates; unos enfrentamientos que, como en el manga, serán ágiles y muy sangrientos, y que nos podrán frente a más de 100 titanes diferentes.

En ***Attack on Titan Wings of Freedom,*** vamos a interpretar el papel de Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, Armin Arlert... los soldados encargados de defender la última ciudad de la humanidad del asalto de unos colosos comedores de hombres. Y utilizaremos los mismos recursos que en la serie: un par de espadas con hojas intercambiables y el dispositivo de maniobras en tres dimensiones, que nos permitirá movernos por la ciudad colgados por cables de acero y propulsados por aire comprimido. Sólo después de dominar este equipo, podremos derribar a los titanes con un corte en la nuca (que es su único punto débil). Si habéis visto la primera temporada del anime o habéis leído el manga también vais a agradecer que haya niveles a caballo (acompañando al cuerpo de exploración) e incluso la posibilidad de transformarnos en titán con Eren, para defender la ciudad amurallada.

Para completar los distintos modos de juego, *Attack on Titan* también nos permitirá participar en modo cooperativo online para cuatro, en el que nos tendremos que aventurar más allá de los muros para combatir titanes anormales y a los temibles titanes femenino, acorazado y coloso. El juego estará realizado en cel-shading (con aspecto de dibujos animados) y recuperará la enciclopedia que aparece en determinados momentos del anime, para redondear una ambientación brutal.

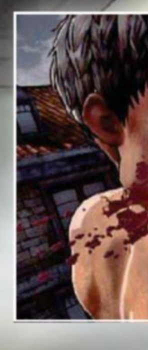
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Una gran adaptación de la primera temporada del anime, que consigue plasmar los elementos más importantes de la serie, en particular el dispositivo de movimiento tridimensional. Técnicamente cumple, pero tampoco parece que vaya a asombrar.



Armin, Eren Jaeger y Mikasa Ackerman son los tres soldados que llevan el peso de la historia.





■ **Fiel a la serie de TV,** el control del dispositivo de maniobra tridimensional es muy intuitivo.

» SE PARECE A...

Esta adaptación de la primera temporada del anime no sólo es fiel por su apariencia visual y sus niveles de violencia. También consigue transmitirnos unas increíbles sensaciones a la hora de combatir o movernos libremente por los entornos.



AMAZING SPIDER-MAN 2

El sistema de navegación por la ciudad, con las redes, es similar al uso del dispositivo de maniobra en tres dimensiones.



NARUTO S.U.N.S. 4

Es una adaptación del anime increíblemente fiel, con una interpretación de la línea visual de la serie en tres dimensiones.

■ **habrá más de cien titanes** diferentes, con un aspecto aterrador y poderes especiales.

Los combates de *Wings of Freedom* muestran el mismo nivel de violencia (y la velocidad) que en los mangas y el anime de Hajime Isayama.

» DESPUÉS DE LOS TITANES...

El equipo formado por Koei Tecmo y el estudio de desarrollo Omega Force realizó un inesperado anuncio durante el pasado E3 2016. Ya se encuentran trabajando en la adaptación para PS4 y PS Vita de Berserk, otro anime tan violento como "Ataque a los Titanes" y del que, por el momento, sabemos muy poco. El juego ya tiene fecha de lanzamiento en Japón, el 21 de septiembre, aunque aún está por confirmar en Europa.







Aunque en ocasiones parece un shooter, *Mankind Divided* es un título absolutamente (y positivamente) inclasificable: acción, sigilo, personalización, exploración...

Deus Ex Mankind Divided

EL **APARTHEID MECÁNICO**, A PUNTO DE DESATARSE EN PS4

Eidos y Koch Media nos han brindado una segunda oportunidad para disfrutar del esperado Action RPG (porque no es ni mucho menos un simple shooter) y, ahora que lo conocemos un poco mejor, volvemos a reafirmarnos en nuestra opinión con respecto a *Mankind Divided*: es uno de los imprescindibles del año (y puede que de toda la generación actual).

Jugamos las primeras seis horas y nos encantaría contaros todo lo que vimos, pero no podemos. Lo que sí podemos decir es que *Mankind Divided* es uno de los títulos más completos, ambiciosos y mejor acabados técnicamente que hemos visto en años. Adam Jensen está de vuelta, con nuevos aumentos y a medio camino entre la Interpol y un grupo de activistas Hackers; su objetivo: descubrir quien está detrás de los sucesos acaecidos al final de *Human Revolution*. Por lo poco que hemos jugado (en un título de sus características, seis horas no es nada), *Mankind Divided* es *Human Revolution* multiplicado por mil. Niveles más grandes, mayor interacción con todo tipo de personajes, nuevas opciones para afrontar determinados enfrentamientos, un nivel de detalle revolucionario con respecto a la anterior entrega... *Mankind Divided* es un shooter, tiene un alto componente de sigilo, unas posibilidades de personalización abrumadoras, un desarrollo inmenso... pero por encima de todo, tal como nos confirmaron sus desarrolladores, es un RPG en toda regla. No podemos esperar al mes que viene para contaros más.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Sólo *Human Revolution* puede acercarse mínimamente al concepto de *Deus Ex* creado por Eidos: un RPG en toda regla, inmenso, repleto de posibilidades de personalización, con elementos de sigilo... *Mankind Divided* es un juego único.







■ El aumento Tesla te permitirá abatir de forma no letal a varios enemigos al mismo tiempo.

■ Desde el hogar de Jensen podremos ver las noticias, realizar videollamadas...

■ En Modo Breach es el contrapunto arcade al intenso modo historia.

Adam Jensen está de vuelta y contará con nuevos aumentos que descubrirá durante los primeros compases de *Mankind Divided*.

» SE PARECE A...

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

El renacimiento de la saga en la generación PS3 marcó las pautas que sólo sigue *Mankind Divided*. Un género único en consola.

DEUS EX

Lanzado en el año 2000, en plena revolución shooter en PC, el título de Ion Storm estaba en la vanguardia del género.

PS4 | GIANT SQUID | SIMULADOR | 2 DE AGOSTO

Abzû

SUMÉRGETE EN TU PS4

El director de arte de *Flower* y *Journey*, Matt Nava, prepara el desembarco (vocablo más que adecuado) de la ópera prima de su recién estrenado nuevo estudio Giant Squid: *Abzû*. En una lengua antigua, Ab significa "mar" y Zu "conocimiento" y eso es precisamente lo que pondrá el título de Giant Squid en tus manos a través del Dual Shock 4.

Más que un simple simulador de buceo. Aunque inicialmente *Abzû* está planteado como un simulador, el título de Nava está más cerca del género RPG gracias a las opciones de personalización y mejora de objetos y armamento que incluirá. El desarrollo de *Abzû*, que seguirá un trabajado argumento lineal, nos llevará a recorrer cavernas, ruinas sumergidas y arrecifes de coral, entre otras localizaciones, mientras interactuamos con todo tipo de fauna submarina y escapamos de los más peligrosos depredadores acuáticos. Te atraiga o no el mundo submarino, sólo el sello de Matt Nava ya asegura la calidad visual y jugable del primer título de Giant Squid.



» SE PARECE A...: JOURNEY
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



■ Explora cuevas submarinas, arrecifes de coral, ruinas sumergidas y escapa de todo tipo de depredadores marítimos.



■ Con Matt Nava al frente de Giant Squid, tenemos clara una cosa: el apartado artístico de *Abzû* estará a un altísimo nivel.

Iori Yagami recupera su mejor versión para esta entrega, sustituyendo los ataques "estáticos" de *KOF XIII* por los ataques característicos que ya presentaba en 1995.

PS4 | SNK | BEAT'EM-UP | 26 DE AGOSTO

The King of Fighters XIV

KOF VUELVE A SUS **ORÍGENES** Y PRESENTA SU MEJOR VERSIÓN EN AÑOS

Seis años han pasado desde la aparición de *KOF XIII* y, a estas alturas, parecía que la saga, al igual que SNK, estaba destinada a la desaparición. Finalmente, por sorpresa y para regocijo de los fans del género de la lucha, la saga *King of Fighters* está más viva que nunca y, junto a ella, la compañía que ha vuelto a resurgir de las cenizas cual Ave Fénix: SNK.

La paradoja de *KOF XIV*. Mientras que este nuevo *King of Fighters* muestra un apartado gráfico en 3D, más cercano a *Maximum Impact* que a los *KOF* clásicos (salvando las diferencias, claro está), su jugabilidad está más cerca de las entregas aparecidas para Neo-Geo. La evidencia más clara de que SNK quiere recuperar el éxito de los mejores *KOF* está en el repertorio de golpes especiales de Iori Yagami, que ha perdido sus ataques "estáticos" y ha recuperado su combo de tres puños y el ataque "anti-aéreo" con salto al estilo Shoryuken. El repertorio de ataques de todos los personajes se ha simplificado y hasta se han incluido unos combos denominados Rush que permitirán a los no iniciados ejecutar buenas series de golpes pulsando repetidamente el botón cuadrado; pero ni mucho menos se ha intentado apartar a los aficionados más hardcore de *The King of Fighters*.
SNK ha mantenido la posibilidad de rellenar la barra de súper, de potenciar al personaje durante unos segundos, de rodar para esquivar, de realizar ataques potentes... Y se han incluido nuevas posibilidades como la de rematar al oponente tras hacerlo rebotar contra la pared o ataques especiales como el Climax, solo ejecutable con tres barras de súper acumuladas. Finalmente, parece que *Street Fighter V* no tendrá tan fácil convertirse en el beat'em-up de esta generación; estamos deseando enfrentar a Capcom y SNK una vez más, como hicimos en los noventa.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La evolución que ha sufrido la saga de SNK durante los últimos años parece llegar a su punto álgido con esta nueva entrega: lo mejor de *KOF*, nuevos gráficos en 3D, opciones para los "no iniciados" y nada menos que cincuenta personajes.





Gráficamente es una pasada, pero jugarlo es aún mejor.

Los nuevos ataques Climax, son como "súpers" más potentes y fácilmente combinables.

SE PARECE A...

KOF: MAXIMUM IMPACT 2

Es inevitable recordar la primera incursión en el mundo 3D de la saga, aunque el resultado no fuera muy satisfactorio.

THE KING OF FIGHTERS '98

El *KOF* más completo de la historia ha servido a SNK como inspiración para incluir lo mejor de la saga en esta nueva entrega.

Yasuyuki Oda, Battle Director y Game Designer de *Street Fighter IV*, dirige la nueva entrega de *The King of Fighters*.

Nakoruru llega al fin a *KOF* y se une a otros 49 diferentes luchadores en esta entrega.

PS4 | FIREFORGE | ARCADE/AVENTURA | 12 DE JULIO

Ghostbusters

¿A QUIÉN VAIS A LLAMAR?

Como buena entrega de la famosa saga cinematográfica, la nueva peli de "Los Cazafantasmas" no podía quedarse sin su videojuego; FireForge y Activision se encargarán de hacerte sentir, a ti y a tres amigos más, como si estuvieras dentro de la película, con un divertido título de acción multijugador.

Un arcade infestado de fantasmas. FireForge ha adaptado el guión de la nueva película a un videojuego con un desarrollo de lo más arcade, que recuerda muchísimo al ya clásico *Dead Nation*: perspectiva cenital, movimiento y giro en 360 grados a través de ambos sticks analógicos, multitud de enemigos que te atacan de forma simultánea... Lo mejor de todo son sus posibilidades multijugador: hasta cuatro personas podrán ejercer de cazafantasmas y luchar codo con codo. ¡Hasta tendrán que unir sus rayos para atrapar a determinados fantasmas! En todo momento, incluso jugando solo, el equipo estará formado por cuatro cazafantasmas, ya que será esencial colaborar para superar muchos de los retos del juego, en los que no faltarán diferentes armas, fantasmas aparecidos en las películas y hasta el uso de las famosas trampas para fantasmas.

» SE PARECE A...: DEAD NATION
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



Será esencial coordinar los ataques a los fantasmas entre los cuatro jugadores si no queremos ser... ¡moqueados!



El juego estará repleto de personajes aparecidos en las películas. Para acabar con los jefes será esencial "cruzar los rayos" y usar las trampas.

La historia de Star Ocean

La Space Opera de tri-Ace celebra su veinte aniversario con *Star Ocean Integrity and Faithlessness*. Es momento de surcar el espacio y repasar esta saga RPG de ciencia ficción y fantasía en busca de sus orígenes, claves, datos y todo tipo de curiosidades.

Nuestro viaje comienza el 16 de marzo de 1995, cuando tres integrantes de Telenet/Wolf Team fundaron tri-Ace. Los tres ases fueron Yoshiharu Gotanda, programador y alma de la saga espacial, Masaki Norimoto, diseñador y Joe Asanuma, director. Los tres habían participado, junto al compositor Motoi Sakuraba, en la creación de *Tales Of Phantasia* pero una serie de desacuerdos a nivel técnico y organizativo con Telenet y Namco, el juego iba a llamarse *Tale Phantasia*, hizo que fundaran su propia compañía.

Así nació *Star Ocean* (año cósmico 346) el 19 de julio de 1996, heredando características de otro gran RPG de Super Famicom como *Tales Of Phantasia*. Ambos cartuchos contaban con 48 megabits, batallas en tiempo real controlando a un personaje, asignación de artes especiales en los botones L/R y detallados escenarios. *Star Ocean* fue aún más lejos e incorporó el chip S-DD1, solo compartido con *Street Fighter Alpha 2*, encargado de comprimir todos los gráficos y mapeado del juego. Otros grandes logros fueron las voces digitalizadas



Orden y Caos

Para los que quieran jugarse la saga siguiendo los años cósmicos, el orden sería el siguiente: *SO The Last Hope*, *Star Ocean/SO First Departure*, *SO Second Story/Second Evolution*, *SO Blue Sphere*, *SO Integrity and Faithlessness* (el último) y *Star Ocean Till The End Of Time*.

Cronología de una saga estelar



07-1996 • S. FAMICOM

Star Ocean

La 16 bits de Nintendo tuvo el honor de contar con este cartucho de 48 megas más chip S-DD1. Los gráficos y el audio pusieron al límite el hardware de SFC.



07-1998 • PLAYSTATION

SO Second Story

PlayStation fue el escenario ideal para un JRPG con escenarios prerrenderizados y motor vectorial para batallas y mapa. Quizá el mejor *Star Ocean*.



06-2001 • GB COLOR

SO Blue Sphere

Secuela directa para Game Boy Color, dos años después, de *Second Story*. Motor gráfico y batallas en 2D. Podías conectar dos Game Boy para luchar.



02-2003 • PS2

Star Ocean Till the End of Time

Para muchos, el mejor de la saga. Paso definitivo a las 3D con novedades y mejoras en las batallas. El guion te atrapa en minutos.





Varias generaciones de *Star Ocean*, a la izquierda el bello origen de la saga con gráficos bitmap (SFC), y a la derecha *Till The End Of Time* (PS2) y *The Last Hope* (PS3).

en intro y batallas y las famosas private actions, que permitían forjar diferentes grados de afinidad entre personajes, lo que desembocaba en distintas secuencias al completar la aventura. Según la propia tri-Ace, su intención fue crear un RPG más profundo y grandioso, por eso se recurrió a la temática del espacio, la ciencia ficción, la fantasía tradicional y los viajes en el tiempo, con claras influencias del fenómeno Star Trek. *Star Ocean* no salió de Japón ya que Enix, el distribuidor, había cerrado sus oficinas un año antes en USA y los 48 megabits del cartucho eran prohibitivos para una época en la que Nintendo estaba más centrada en el lanzamiento de Nintendo 64.

Dos años después le tocó el turno a PlayStation. El excelente resultado e influencia de *Final Fantasy VII* "obligó" a tri-Ace a dotar a *Star Ocean Second Story* (año cósmico 366) de escenarios prerrenderizados, campos de batalla en 3D y unas cuantas secuencias de vídeo; eso sí, los personajes seguían siendo sprites en 2D. El juego ocupaba dos discos y dejaba elegir protagonista entre Claude C. Kenny y Rena Lanford. Se profundizó aún más en las private actions (el número de finales diferentes ascendía a 87), se potenciaron las habilidades y las especialidades, las artes especiales ganaron en espectacularidad y ofrecía menos linealidad a la hora de avanzar en su desarrollo. *Second Story* supuso un gran éxito y las ventas superaron el millón de unidades en todo el mundo. Incluso tuvo adaptación inconclusa a manga y anime, que tuvo que ser completada gracias a 5 CD. En 2001, apareció una secuela de *Second Story* para Game Boy Color, *Star Ocean Blue Sphere* (año cósmico 368). Solo vio la luz en Japón aunque estuvo a punto de hacerlo en USA. La versión portátil desterró los encuentros aleatorios con el enemigo y mostró un atractivo motor 2D en los combates, además permitía conectar dos consolas para poder luchar contra otros usuarios.

Un poquito de manga y anime

Star Ocean: Second Story tuvo su propio manga dividido en siete volúmenes e ilustrado por Mayumi Azuma. El primer ejemplar apareció en 1999 y la serie terminó su andadura en 2001 sin llegar al final de la historia. Studio Deen adaptó el manga a una serie anime de 26 episodios llamada *Star Ocean EX* para TV y DVD.

PlayStation 2 expandió el universo de la saga con *Star Ocean Till the End of Time* (año cósmico 772) en 2003. Fue el penúltimo título distribuido por Enix antes de fusionarse con Square y la odisea no fue nada fácil, ya que contenía bugs y era incompatible con algunos modelos de PS2. Esto obligó a Square Enix a lanzar una versión *Director's Cut* en 2004, en la que se basaron las versiones occidentales. Para muchos, este *Star Ocean* es el mejor de la saga, junto al segundo, y tuvo el honor de mostrar un engine gráfico totalmente poligonal. Los combates no eran aleatorios, el grupo de batalla se redujo a tres personajes respecto a los cuatro de antaño y, según su productor, Yoshinori Yamagishi el motor argumental del episodio era la confianza. El salto temporal de más de 400 años respecto al anterior capítulo responde a que tri-Ace quiso dar prioridad al escenario global, el universo, por encima de los personajes de la saga.

Estamos en 2007, en pleno Star Ocean Special Stage, donde se anunciaron *SO First Departure y SO Second Evolution*, de los que tenéis más información en las siguientes páginas, además de *Star Ocean The Last Hope* (año cósmico 10). Este episodio cercano a nuestra línea temporal (año real 2096) muestra una espectacular intro con el telón de la Tercera Guerra Mundial de fondo y debutó inicialmente en exclusiva para Xbox 360 en 2009. En 2010 apareció la versión *International* en exclusiva para PlayStation 3 con doblaje inglés/japonés y un montón de mejoras, además de nuevos personajes y una BSO ampliada. Y cuando el propio Yamagishi daba por finalizada la saga, Shuichi Kobayashi, nuevo productor, propuso al legendario creador de la serie, programador, guionista y actual CEO de tri-Ace, Yoshiharu Gotanda, crear un nuevo episodio. Esto desencadenó que ahora tengamos *Star Ocean Integrity and Faihlessness* (año cósmico 537). Gracias tri-Ace, Gotanda, Norimoto, Asanuma, maestro Sakuraba (presente en todos los *Star Ocean*) por dejarnos tocar el Espacio con nuestras manos.

Locuras Made in Japan

El pasado 31 de marzo el último *Star Ocean* fue lanzado en Japón y para conmemorarlo salieron a la venta tres modelos de PS4 y una edición especial del juego denominada *Ultimate Box*. Incluye la BSO de cinco discos, libro de arte, figura de Miki de 21 cm., postales, tarjeta ID y contenido descargable.

12-2007 • PSP
SO First Departure
Reboot del original de 16 bits adaptando el motor gráfico de *SO Second Story*. Gráficos prerrenderizados, doblaje para diálogos, BSO mejorada y más.



04-2008 • PSP
Star Ocean Second Evolution
Remake del original de PSOne, con batallas optimizadas, look anime para diálogos, nuevos finales y bellas secuencias animadas.



02-2009 • XBOX 360
SO The Last Hope
El primer *Star Ocean*, cronológicamente hablando. Testigo de la Tercera Guerra Mundial y más orientado a la ciencia ficción. El salto gráfico es notable.



02-2010 • PS3
SO The Last Hope International
La mejorada versión PS3 llegó un año después con diálogos en inglés y japonés, nuevos menús, combates mejorados...



03-2016 • PS3-PS4
SO Integrity and Faithlessness
El quinto, o mejor dicho sexto, capítulo, se sitúa entre *Second Story* y *Till the End of Time*. Hasta siete aliados en combate simultáneos.







16

Género:
RPG DE ACCIÓN
Desarrollador:
TRI-ACE
Editor:
SQUARE ENIX

Disponible en PlayStation Store:
NO



JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS**







AÑO CÓSMICO 346, UNA **ODISEA RPG** EN EL ESPACIO

Star Ocean: First Departure

Sus orígenes se remontan a 1996, en pleno ocaso de Super Famicom, como uno de los grandes representantes de los últimos JRPG de alto "megaje".

Star Ocean, la primera creación de tri-Ace, nunca llegó a Occidente. Sus 48 megabits y el relevo generacional de Nintendo 64 le convirtieron en cartucho de culto de Super Famicom. Afortunadamente, Square Enix decidió universalizarlo en 2007 para PSP bajo la denominación *Star Ocean: First Departure* y distribuirlo en Europa junto a su secuela. Y no sólo eso, también se encargó de optimizarlo, actualizarlo y crear un fuerte vínculo continuista entre ambas epopeyas galácticas.

Año cósmico 346, atrás quedaron los gráficos 2D del *Star Ocean* primigenio. Square Enix y la compañía "fantasma" TOSE, se encargaron de remasterizar y certificar el renacimiento del primer episodio. *First Departure* hereda el motor gráfico de *Star Ocean Second Story/Second Evolution*: escenarios prerrenderizados, personajes en 2D, batallas y mapa de factura poligonal, y ese toque anime necesario para gestionar y humanizar los diálogos. El nuevo formato de pantalla 16:9 de PSP fue testigo de las brillantes secuencias de animación creadas por Production I.G para la ocasión, y el audio alcanzó cierto grado de excelencia gracias al doblaje de casi todos los diálogos, con nuevos actores, y a la genial banda sonora, adaptada para este reboot por el maestro Motoi Sakuraba, que ya hizo un gran trabajo en la versión SFC en 1996.

Los combates, más rápidos y en tiempo real, un sistema de skills mejorado, numerosas sidequests, un escenario extra al completar el juego (Cave of the Seven Stars), las Private Actions y algún personaje jugable extra completan la oferta de un JRPG clásico y esencial. Como todo buen remake de un gran título, *First Departure* respeta y mantiene prácticamente intacto su encanto original, esa inocencia embriagadora capaz de mantenernos pegados a nuestra PSP durante más de 30 horas de juego.



Millie Chliette, el apoyo mágico de Roddick y Dorne, está doblada en la versión PSP por la actriz Katie Leigh.

EL *STAR OCEAN* ORIGINAL **TOTALMENTE** REMASTERIZADO

1 **ANIME PORTÁTIL.** Este remake del clásico de Super Famicom incluye siete secuencias de anime que se irán sumando a la opción Movie Gallery.



2 **GESTIONAR SKILLS.** Permiten mejorar atributos de cada personaje, aprender habilidades y especialidades, crear objetos poderosos y mucho más.



3 **MAPA EN 3D.** Las transiciones 2D entre escenarios del *Star Ocean* de 16 bits se han sustituido por un mapa en 3D como el de la segunda entrega.





Género:
RPG DE ACCIÓN
Desarrollador:
TRI-ACE
Editor:
SQUARE ENIX

Disponible en PlayStation Store:
NO





JUGADORES **1** | INSTALACIÓN **NO** | TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS**











LA SAGA ESPACIAL **EVOLUCIONA** FAVORABLEMENTE

Star Ocean: Second Evolution

Si el primer capítulo de la saga merecía otra oportunidad, *Star Ocean Second Story* de PlayStation no podía quedar fuera de la ecuación.

La segunda odisea de tri-Ace superó en todo al primer *Star Ocean*, así que el remake para PSP (2008) debería resultar más sencillo. Todo comenzaba con una espléndida intro de Production I.G acompañada de una no menos inspirada "Heart" interpretada por la popular banda femenina japonesa Scandal.

Año cósmico 366, la ecuación fantasía más ciencia ficción igual a *Star Ocean* trajo consigo uno de los grandes JRPG del pasado siglo y *Second Evolution* fue la excusa perfecta para actualizar el mito y complementar a *First Departure*. Nada más empezar elegiremos protagonista entre Claude C. Kenny y Rena Lanford, ambos con un desarrollo similar, pero con la recomendación de elegir al hijo de Ronyx J. Kenny si queremos tener una perspectiva más global de la aventura.
A nivel gráfico los escenarios prerrenderizados ofrecen más exuberancia y vitalidad pero menor definición que los de *First Departure*, ya que se utilizaron los originales de PlayStation (1998), pero en el resto de apartados supera a la primera entrega. *Second Evolution*, adaptado también por TOSE, cuenta con combates mejorados, nuevos skills, las ya mencionadas secuencias de animación de Production I.G, nuevos actores de doblaje para los diálogos, look anime para acompañar las conversaciones y trece finales extra, que sumados a los 87 del original de 32 bits, dan la friolera de 100 desenlaces diferentes. Estos finales dependerán de cómo gestionemos las Private Actions durante el juego y otorgan una rejugabilidad casi única basada en las relaciones entre los protagonistas. A la batuta vuelve a destacar un Motoi Sakuraba en su etapa más dulce que nos regala otra BSO variada, grandilocuente, nostálgica y muy ambiental. *Star Ocean Second Evolution* nos propone un viaje sabiamente equilibrado entre fantasía clásica y ciencia ficción, que nos llevará a visitar más de 35 bellas localizaciones prerrenderizadas mientras saboreamos uno de los grandes JRPG de la historia de PlayStation.



Rena Lanford intentará averiguar el origen de sus dotes curativas y quiénes son sus verdaderos padres.

ASÍ SE **MEJORÓ** EL CLÁSICO DE PSONE

Parecía imposible optimizar una obra maestra como *Star Ocean: Second Story* pero las mejoras en el combate, los nuevos skills, las secuencias anime, los nuevos finales y el doblaje de casi todos los diálogos lo así lo certifican.



1 **PRIVATE ACTIONS.** Esta opción permite interactuar con el resto de personajes y tener mayor o menor afinidad con ellos durante el juego.



2 **PRODUCTION I.G.** El prestigioso estudio de animación japonés aporta nueve brillantes secuencias de animación y una intro antológica.



3 **20 AÑOS DESPUÉS...** de lo sucedido en el primer *Star Ocean*. Los dos capítulos enlazan a la perfección y mantienen una homogeneidad total.



STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Han colaborado en este número: Borja Abadie, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Paz Boris, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Luis Zamorano, Alejandro Oramas, Antonio Lendínez, David Martínez.

CONTACTO REDACCIÓN
playmania@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales:
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
ARI· ASOCIACIÓN REVISTAS

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 12 DE AGOSTO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

20 AVENTURAS ¡IMPRESCINDIBLES! EN PRIMERA PERSONA

Hay pocas experiencias más inmersivas que una aventura en primera persona y este año nos esperan algunos juegazos en esta línea capaces de cortar la respiración: *Deus Ex: Mankind Divided, Resident Evil 7, Dishonored 2, Prey...*



» COMPARATIVA

LOS MEJORES JUEGOS MULTIJUGADOR

¿Cansado de darle siempre al online de *Call of Duty*? Aquí te mostraremos las mejores y más variadas alternativas para que elijas la que mejor se adapta a tus gustos, desde *Overwatch* a *Uncharted 4*, pasando por *The Division, Destiny, Rainbow Six: Siege, PayDay 2...*

» AVANCES

ARRANCA LA TEMPORADA DE MOTOR

Te contaremos lo último de *Assetto Corsa, F1 2016, GT Sport...* ¡Pasión por la velocidad!




¡CONVIÉRTETE EN BATMAN
Y VIVE LA AVENTURA AL COMPLETO!
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
HOBBY CONSOLAS
95/100
XBOX ONE
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
18
PS4
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
18
BATMANARKHAMKNIGHT.COM
#BETHEBATMAN
/BATMANARKHAM
XBOX ONE
PS4
rocksteady
DC COMICS
WB GAMES
18
www.pegi.info

SUPLEMENTO PRÁCTICO



EXPRIME A TOPE TU





14 TUTORIALES para aprovechar al máximo tu PS4







■ JUEGA EN PS4 **DESDE UN PC**

■ CÓMO CAMBIAR EL **DISCO DURO**

■ APROVECHA LA **PLAYSTATION APP**

■ CÓMO CREAR **EVENTOS** ■ SOLUCIONA **PROBLEMAS TÉCNICOS** ■ **Y MUCHOS MÁS**


Pág.
20


Pág.
9
TELCEL
03:55 p.m.
40%
Notifications
Invitations
Game Alerts
Messages
Connect to PS4
PS4
Powered On
How to Connect
Connect to PS4
PSN
Explore


SONY
PS VITA
Pág.
14


Carrito
2 elementos
The Last of Us™ Remastered
Juego completo
44,99 €
STAR WARS™ Battlefront™
Juego completo
29,99 €
Pág.
6
Aceptar
Atrás
Contáctanos/Legal/Salud

Sumario



Editorial





Disfruta a tope de tu PS4

Desde los tiempos de la primera PlayStation, muchas cosas han cambiado en nuestras consolas. Aquella caja gris que nos dejó con la boca abierta tenía más bien poco que trastear: oír CD de música y ver cómo liberábamos espacio de nuestra tarjeta de memoria... Con PS2 la cosa se complicó un poquito más, sobre cuando pudimos conectarnos a internet, y con PS3 ya se hizo todo bastante más difícil o, como poco, más complejo. Ya no valía eso de enchufar y jugar...

Con PS4 las opciones se han disparado. Es verdad que uno de los aciertos de la nueva es consola es que convierte en sencillas algunas tareas que hace unos años eran un infierno, como conectarse a internet, por ejemplo. Pero también es cierto que ofrece tantas y tantas posibilidades que es fácil que ni tan siquiera sepamos todo lo que podemos hacer ella. O, lo que es peor, que al trastear en sus muchísimos ajustes toquemos alguno que no deberíamos y nos encontremos con algún problema... PS4 permite hacer cosas tan chulas como comprar contenido de PS Store en el teléfono móvil y que cuando lleguemos a casa ya se haya descargado. O que se encargue de conectar con nuestro grupito de colegas para jugar tal día a tal hora y que ella solita se encienda y arranque el juego, se conecte y prepare la partida...

Con la idea de que estéis al tanto de lo que PS4 puede hacer y de que aprendáis a hacerlo, hemos preparado este suplemento de tutoriales, en el que os contamos desde cosas tan básicas como cómo comprar en PS Store a otras más complejas, como cambiar el disco duro. Pero tranquilos, que no nos quedaremos aquí. Nuestro plan es ofreceros todos los meses nuevos tutoriales, nuevos consejos que os ayuden a aprovechar el potencial de PS4 o a solucionar errores. Y si tenéis interés por algo en especial, no dudéis en pedírnoslo:

E-mail: **playmania@axelspringer.es**
Twitter: **@revisplaymania**
Facebook: **www.facebook.com/revistaplaymania**

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con la revista PLAYMANÍA número 213



Aprovecha las ventajas de la nube

Para sacarle el máximo partido a PS4 hay que tenerla conectada a internet, pero no sólo cuando estemos jugando. Cuanto más tiempo dure esa conexión más ventajas podemos obtener.

2. MANTENERSE CONECTADO A INTERNET: MODO REPOSO



1 Busca tu configuración ideal. Toma la ruta "Ajustes/ Ajustes ahorro energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo" y navega por las distintas opciones.



2 Mantenerse conectado. Esta opción permite a PS4 descargar actualizaciones y compras (por ejemplo, que hayas hecho desde PlayStation App o desde un PC) y subir partidas a la nube.



3 Habilitar encendido de la PS4 desde la red. Márcala si quieres encenderla o apagarla a distancia, siempre que tu PS Vita o tu teléfono y tu PS4 estén conectados a la misma red.



4 Eventos. Dejar PS4 en modo reposo permitirá que la consola "arranque" sola en el momento de inicio de un evento con conexión automática al que hayas decidido unirte previamente.

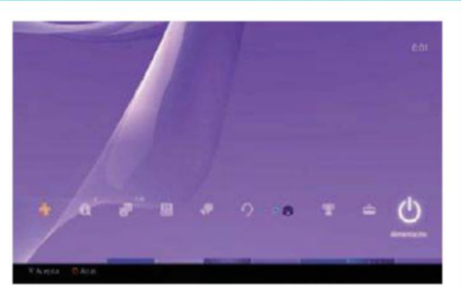
1. CÓMO APROVECHAR LAS VENTAJAS DE LA NUBE



1 Crea una cuenta PS Plus. Para acceder a la mayoría de las opciones en la nube de PS4, hay que ser miembros de PS +. Entra en PS Store, ve a la sección de PS Plus y suscríbete. Si tienes dudas, consulta el tutorial "Cómo comprar en PS Store".



2 Conéctate a la red. Obviamente, tu consola debe estar conectada a internet, ya a sea por cable o WIFI. Ve a "Ajustes/Ajustes de red" para configurar tu conexión y que PS4 tenga acceso a PSN en todo momento.



3 En Reposo. No apagues la consola, déjala en modo reposo. Así no sólo podrás retomar el juego en cuestión de segundos sino que permitirá que la consola hagas "cosas" por si misma. Deja pulsado el botón PS y selecciona la opción "modo reposo".

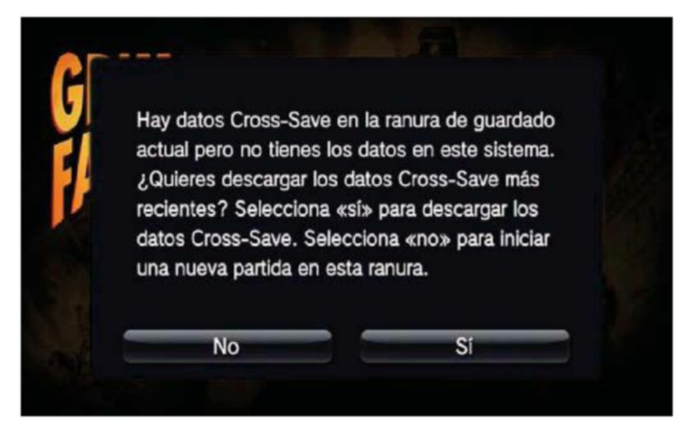
3. TODO LO QUE LA NUBE PUEDE HACER POR TI



1 Partidas en la nube. La consola, a diario, subirá a la nube las últimas partidas guardadas por si alguna vez hay algún problema con los datos. También puedes hacerlo manualmente desde "Ajustes/Administración de datos de aplicaciones/Datos guardados en el almacenamiento online/Subir al almacenamiento online"



2 Úsalas donde quieras. Si vas a casa de un amigo, inicio sesión con tu cuenta, entra en "Ajustes/Administración de datos de aplicaciones/Datos guardados en el almacenamiento online/Descargar al almacenamiento del sistema" para descargar tus partidas. Si has tenido problemas en tu PS4, podrás restaurar tu avance en los juegos.



3 Cross-Save. Algunos juegos lanzados en PS4 y en PS3 o PS Vita tienen esta opción, que te permiten continuar tu partida en una u otra consola siempre que la partida se almacene en la nube (necesitas ser miembro de PS Plus). Para ello, descarga la partida almacenada en la nube en el dispositivo de turno y continúa tu avance.



4 Trofeos, amigos y compras. Por suerte todos tus contactos, los trofeos y compras hechas están asociadas a tu cuenta de PSN, por lo que te los llevarás allí donde te conectes o cuando restaures la consola a como vino de fábrica. Simplemente inicia tu sesión habitual desde "Ajustes/PSN/Administración de cuentas".

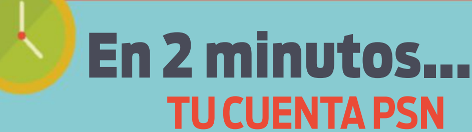
Cómo comprar en PS Store

Seas un convencido o no de la distribución digital, lo cierto es que PS Store pone, desde hace tiempo, una gama tal de juegos, películas, aplicaciones y servicios que resulta casi imposible no "picar" alguna vez. Un proceso que resulta hoy en día muy sencillo pero que despierta no pocos recelos entre algunos usuarios. Aquí te explicamos qué necesitas y las opciones con las que cuentas.

1. PASOS BÁSICOS



1 Crear una cuenta PSN. Si ya tienes una, omite este paso. En "Ajustes/Administración de cuentas" daremos de alta una nueva cuenta con nuestros datos personales: email, nick y datos de contacto, así como preferencias de privacidad.

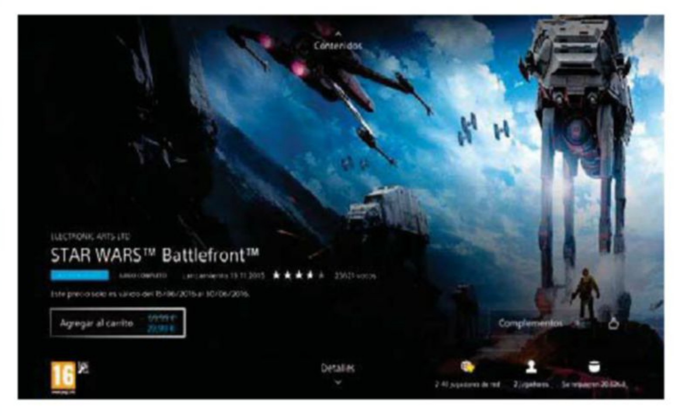


En 2 minutos...

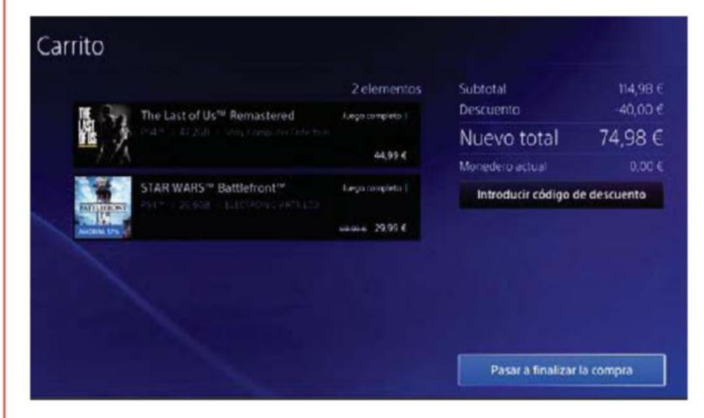
TU CUENTA PSN

CREARSE UNA CUENTA PSN ES BÁSICO para cualquier usuario de una consola PlayStation, vayas o no a comprar en PS Store, tengas intención de jugar online o no. Entre otras cosas, en tu cuenta PSN se almacenan los datos de tus amigos o de tus trofeos, así como todo tu historial de descargas, gratuitas o de pago.

SI TIENES CUALQUIER PROBLEMA CON TU CONSOLA, si se rompe o la vendes o cambias el disco duro, cuando inicialices una nueva PS4 (o PS3 o PS Vita) y la vincules con tu cuenta PSN, podrás volver a descargar cualquier contenido de PS Store y tendrás intactos tus contactos y trofeos. Además, tu cuenta PSN te permitirá, por ejemplo, acceder a la Liga Oficia PlayStation (esta plataforma de juego online tiene en cuenta tu nivel para buscarte rival) o manejar ciertos aspectos de la consola desde la PlayStation App o el ordenador.



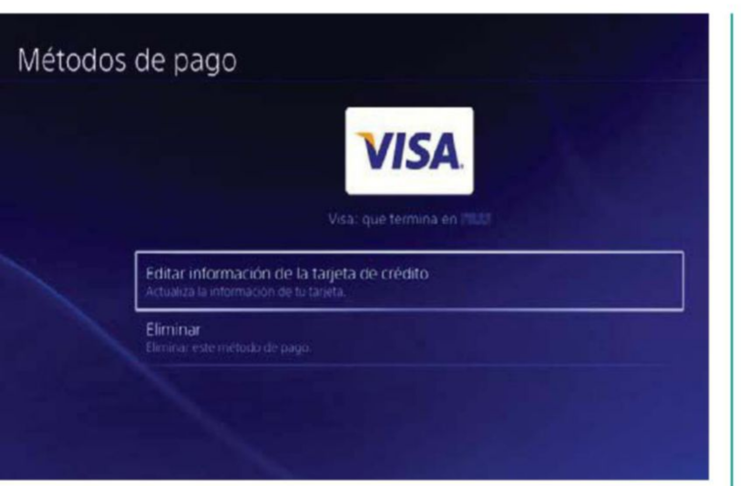
2 Entra en PS Store. Accede desde el menú principal y navega hasta dar con el contenido que quieres. Pincha en "Comprar" y desde el "Carrito", elige seguir comprando o finalizar tu compra. El precio se descontará del dinero de tu monedero.



3 Tira de monedero. Toda compra se carga a tu monedero. Si no tienes fondos suficientes tendrás que recargarlo, bien con lo justo para completar la compra o con una cantidad superior para tener reservas (no se pierde). Puedes cargarlo al finalizar la compra o antes.

2. DISTINTOS MÉTODOS PARA RELLENAR EL MONEDERO

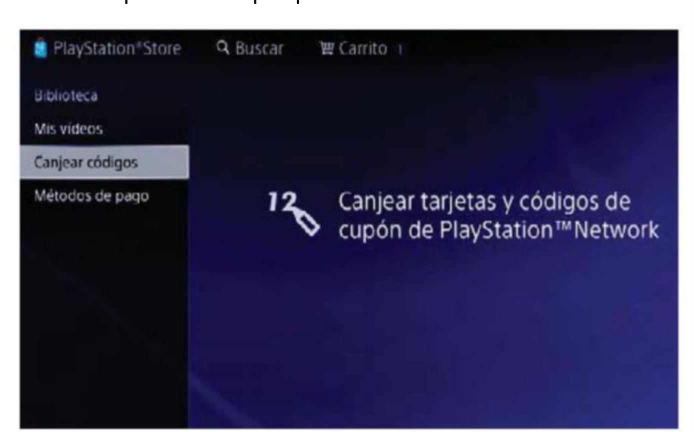
Las opciones para cargar tu Monedero las encontrarás en el menú principal del Store. También puedes acceder a ellos desde el menú principal "Ajustes/Administración de cuentas/Información de cuenta/Monedero/Agregar fondos".



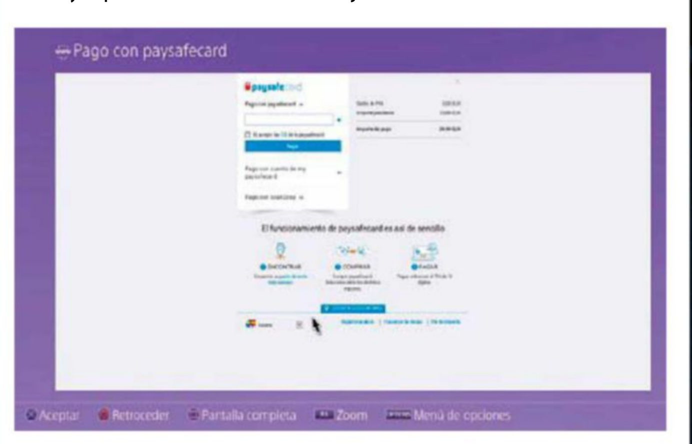
1 Tarjeta de crédito. Introduce los 16 dígitos de la tarjeta, caducidad y el CVC (detrás). El importe se cargará a tu cuenta como cualquier otra compra que realices en un comercio físico.



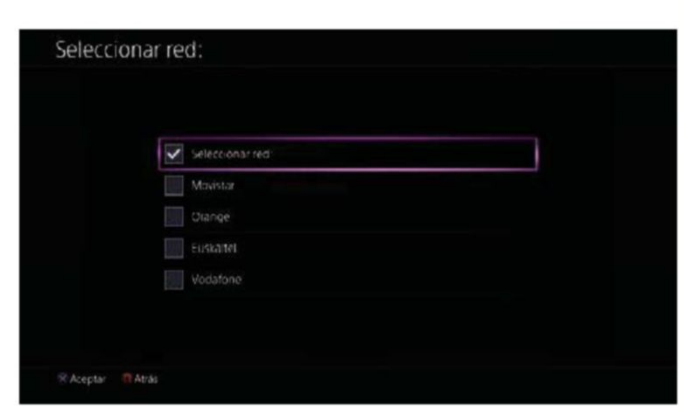
2 PayPal. Si tienes cuenta en esta plataforma de pago seguro sólo deberás introducir tu usuario y contraseña. Con este método evitarás tener que dar tus datos de tarjeta a un nuevo servicio (PSN) ya que esa información no "viaja".



3 Tarjeta prepago. Puedes adquirir en tiendas físicas tarjetas de un cierto valor (5, 10, 50 euros...). Para convertirlas en dinero PSN, ve a la opción del menú principal del Store "Canjear códigos" e introduce los 12 dígitos de la tarjeta.



4 Paysafecard. Un método parecido a PayPal que requerirá de una cuenta vigente y que te conectará mediante web.



5 Pay by mobile. Ordena un cargo directo a tu factura de móvil. Así, podrás pagar con el móvil, seleccionando esta opción y el operador (de momento sólo Movistar, Vodafone, Orange y Euskaltel). También así podrás evitar dar tus datos más "sensibles".

Ojo con....

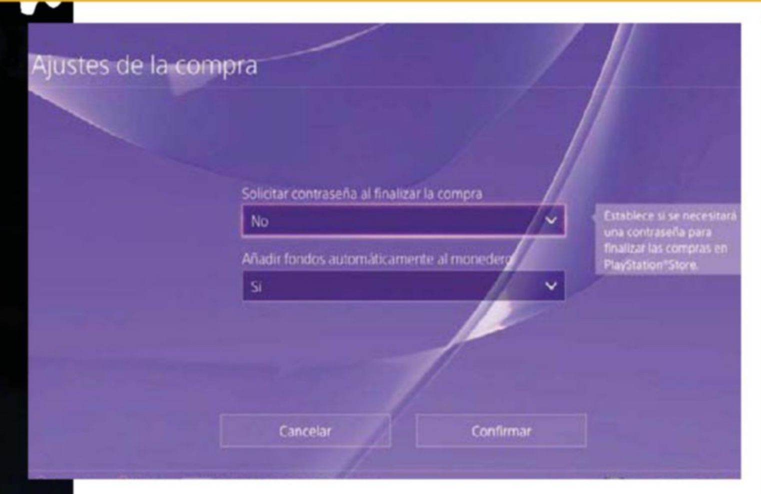
LOS DATOS DE TU CUENTA

TÓMATE TU TIEMPO. Para crear una cuenta PSN debes tener 18 años. Te recomendamos que toda la información que facilites sea real, es decir, no utilices una cuenta de correo electrónico a la que no tienes acceso o podrías tener problemas para recuperar tus contraseñas o tus compras. Igualmente, si pones una fecha de nacimiento que no es la tuya, apúntala bien, ya que será una de las preguntas de seguridad que deberás responder para restaurar tu cuenta en caso de problemas.

RECUERDA TAMBIÉN QUE EL ID ONLINE NO PUEDE CAMBIARSE, así que piénsatelo bien... Sabemos que nos es fácil encontrar uno molón y que no esté ocupado, pero si te equivocas, no tiene arreglo.

PUEDES CREAR TU CUENTA PSN desde cualquier consola PlayStation, desde un ordenador u otros dispositivos conectados a Internet.

3. SEGURIDAD



1 Contraseña. Si más gente usa tu cuenta y no quieres llevarte un susto, selecciona que se pida la contraseña cada vez que vas a hacer un pago desde "Ajustes/Administración de cuentas/Información de cuenta/Monedero/Ajustes de la compra".



3 Recarga automática. Si no temes que puedan acceder a tus datos y te da pereza andar metiendo datos bancarios, ve a "Ajustes/Administración de cuentas/Información de cuenta/Monedero/Ajuste de la compra" y pide que añada fondos automáticamente.



2 Sin facilitar tu tarjeta. Si no te fías, usa el pago por móvil o adquiere en las tiendas habituales estas tarjetas precargadas con una cantidad de dinero prefijadas. Introduce los 12 dígitos que contiene y los euros pasarán a tu monedero de manera automática. Así no tendrás que facilitar los datos de tu tarjeta.

Ojo con....

UNA CUENTA PSN PARA TODAS

SI TIENES VARIAS PLAYSTATION lo ideal es que todas estén asociadas a la misma cuenta PSN. No sólo mantendrás toda tu información (trofeos, amigos, historiales de descarga…) si no que te beneficiarás de ofertas Cross-Buy y compartirás la suscripción a PlayStation Plus, de manera que podrás bajarte los juegos gratis del mes en PS4, PS3 y PS Vita. Además, usando la misma cuenta PSN podrás comprar desde cualquier dispositivo conectado a Internet para luego descargarte las compras a tus consolas… En el caso de PS Vita es especialmente importante, ya que sólo admite un usuario y, por tanto, sólo puede estar asociada a una cuenta PSN. Acuérdate de vincular tu PS Vita a tu cuenta principal para disfrutar de todos los "cross", de PS Plus, del juego remoto...

4. GESTIONA TUS COMPRAS



1 Biblioteca. Desde el menú principal de la consola podrás acceder a todas tus adquisiciones y volverlas a descargar si las borraste del disco duro y, por supuesto, sin tener que pagar de nuevo.



2 Suscripciones. Accede desde "Ajustes/Administración de cuentas/Información de cuenta/Suscripciones de Playstation" y gestiona los servicios a los que estés suscrito, como PS Plus.

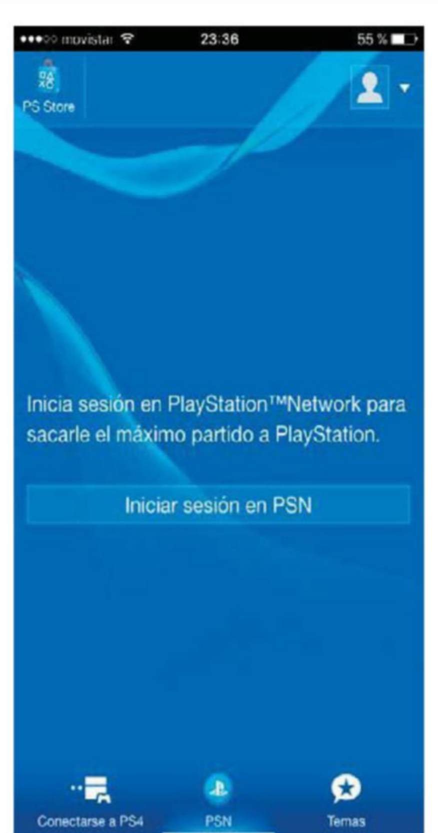
Casi todo a mano gracias a PS App

La Playstation App para iPhone y Android (es gratuita) te permite disfruta de ciertas opciones y utilidades en cualquier momento y lugar. Aprovecha el rato que vas en el autobús para "adelantar" gestiones" o usa el móvil para facilitarte ciertas acciones en casa.

1. REQUISITOS



1 Descárgatela. Baja la aplicación desde el AppStore (iOS) o desde Google Play si tu terminal usa Android. Haz una búsqueda de "Playstation App". Es gratis.

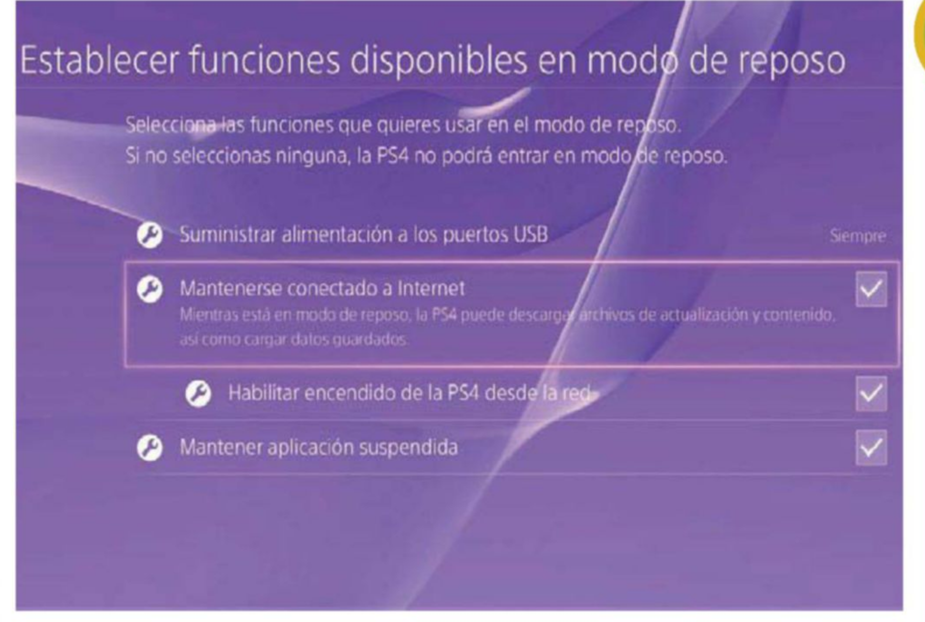


2 Arranca la sesión. Para usar la aplicación necesitas iniciar sesión, lógicamente, con el mismo usuario y contraseña de PSN que en el resto de dispositivos.



3 Conexión. La PlayStation App hace un uso intensivo de internet. Por lo que deberás tener suficiente cobertura Wi-Fi o de datos (ojo si no tienes tarifa plana).

2. COMPRA Y DESCARGA



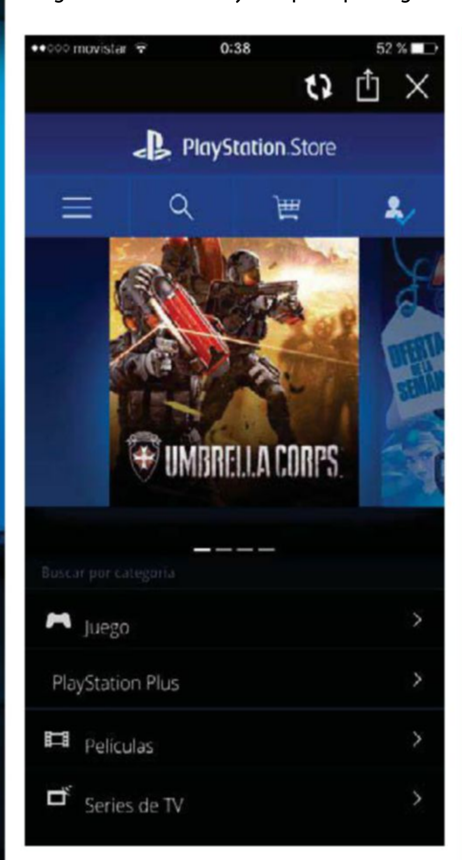
1 Prepara PS4. Ve a "Ajustes/Ajustes ahorro energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo" activa la opción "Mantenerse conectado a internet". Así PS4 podrá descargar actualizaciones y compras que hagas con PlayStation App si está en modo reposo.

En 2 minutos...

ENLAZAR DISPOSITIVOS

TU SMARTPHONE PUEDE CONECTARSE CON PS4 si ambos dispositivos están en la misma red de datos, como la Wi-Fi de tu casa. Para enlazarlos, elige la opción "Conectarse a PS4" en la aplicación (abajo a la izquierda). En la consola ve a "Ajustes/Ajustes de conexión de la Playstation App". Selecciona en esta última tu móvil y luego teclea en la aplicación el código que aparecerá en la pantalla de la tele.

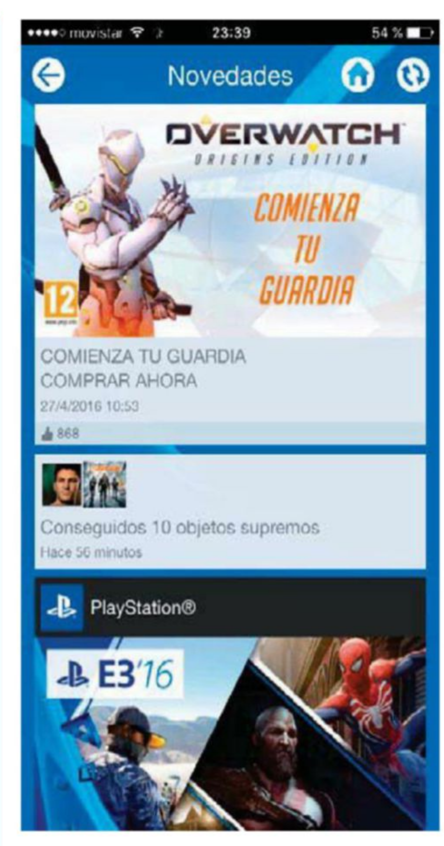
LA PLAYSTATION APP TIENE ALGUNOS CURIOSOS USOS EN PS4. Puede usarse como segunda pantalla en algunos juegos (pocos, la verdad), pero también funciona como un teclado. Es decir, en lugar de usar el Dual Shock 4, podrás escribir en el teclado del móvil y moverte por los menús usando la pantalla táctil. Y puedes apagar o encender la consola desde el teléfono.



2 Adquiere contenido. Desde el icono de PS Store de la esquina superior izquierda puedes navegar y comprar contenido para PS4 (o PS3 y PS Vita), igual a como hemos comentado en el apartado "Cómo comprar en PS Store" (página 6). Lo bueno, es que puedes comprar desde el autobús...

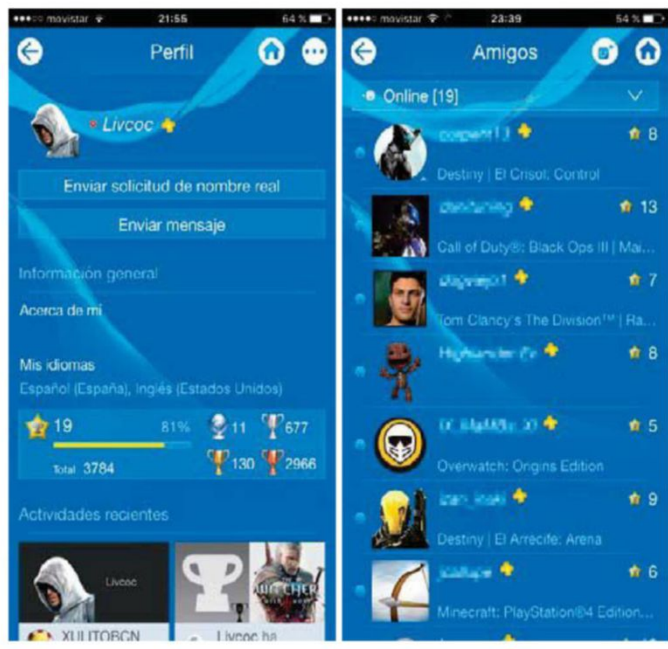


3 Paga. Recuerda que tienes las mismas opciones de pago que si comprases desde PS4, incluida la opción de usar tarjeta prepago. Canjear los 12 dígitos de su código desde la opción "Perfil/Canjear códigos" del apartado "Perfil" de la esquina superior derecha.

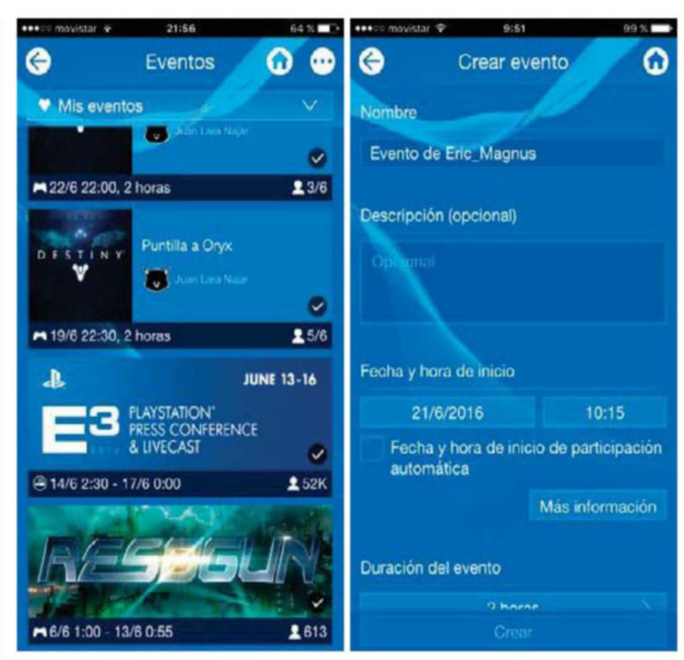


4 Todo listo. Al llegar a casa tendrás descargadas tus compras, listas para que puedas jugar de inmediato. Sólo tendrás que "despertar" la consola de su letargo. Una manera genial de aprovechar los ratos muertos para ir agilizando algunos procesos en tu consola.

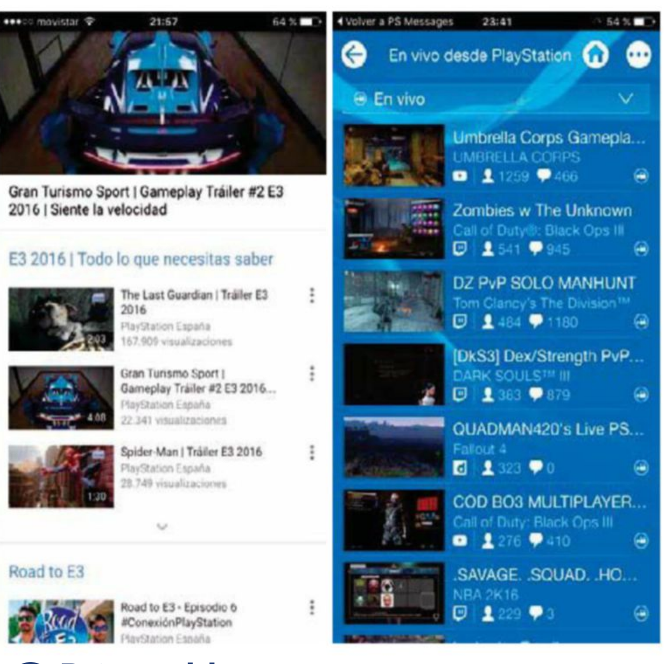
4. OTRAS OPCIONES SOCIALES



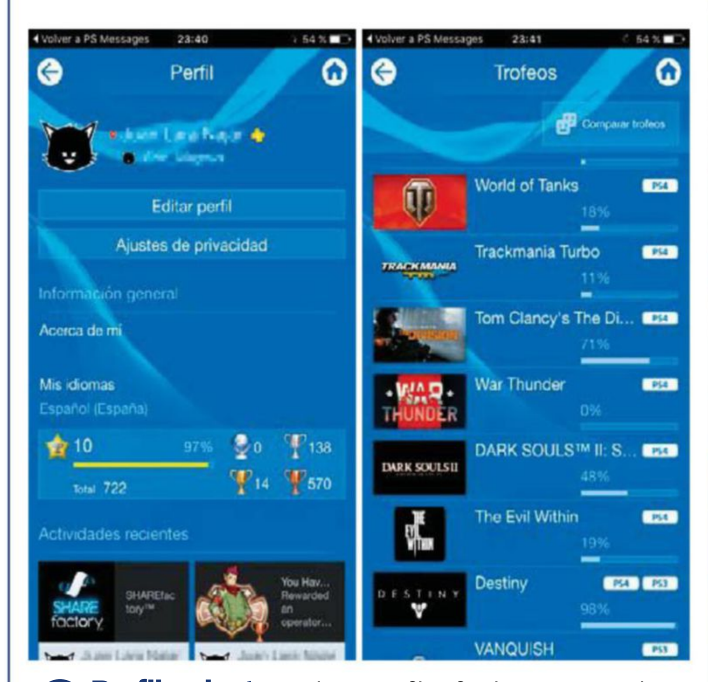
1 **Amigos.** Podrás ver qué amigos están conectados, así como enviar nuevas solicitudes de amistad. E incluso podrás chatear con ellos como en Whatsapp, aunque es cierto que no es muy ágil.



2 **Eventos.** Podrás crear sobre la marcha cualquier tipo de evento, con las mismas opciones y posibilidades que desde PS4. Incluso las pantallas son idénticas.



3 **Retransmisiones.** Accede a las retransmisiones en vivo de tus juegos favoritos. Podrás visualizar todo tipo de vídeos de otros jugadores en partidas multijugador o contra los bosses más "chungos".



4 **Perfil y ajustes:** edita tu perfil y afina los ajustes, igual que harías en PS4. También podrás consultar tus Trofeos y compararlos con los que han conseguido tus amigos.



MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

PLAYSTATION APP TE OFRECE MUCHAS ÚTILES OPCIONES entre las que se encuentra el sistema de mensajería. Un chat en el que puedes comunicare con tus amigos como si fuese el mismísimo Whatsapp. Sin embargo la frecuencia con la que se refresca la conversación y la agilidad a la hora de enviar los mensajes queda lejos de ser perfecta. Por suerte, Sony es consciente de ello y ha lanzado una aplicación alternativa sólo para este menester: PlayStation Messages. El uso es casi idéntico al de la famosa aplicación de mensajería y la mejora en la fluidez e inmediatez frente a la PS App es notable.



Reproductor multimedia de PS4

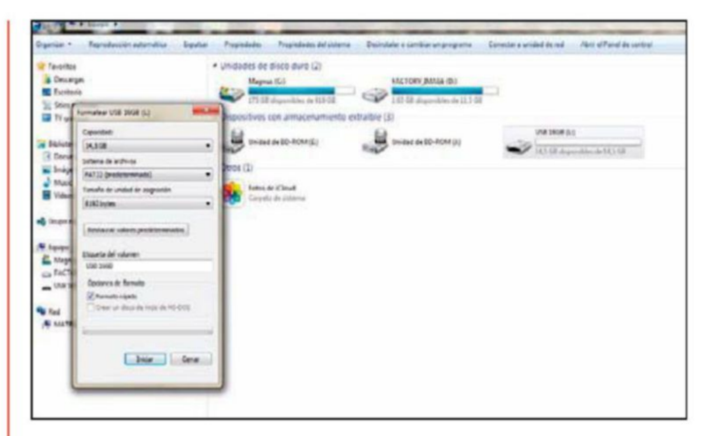
Una de las características más solicitadas por los usuarios desde el lanzamiento de PS4 ha sido la posibilidad de ver vídeos, fotos y escuchar música desde un dispositivo externo USB. Algo que ya es posible gracias a esta aplicación.



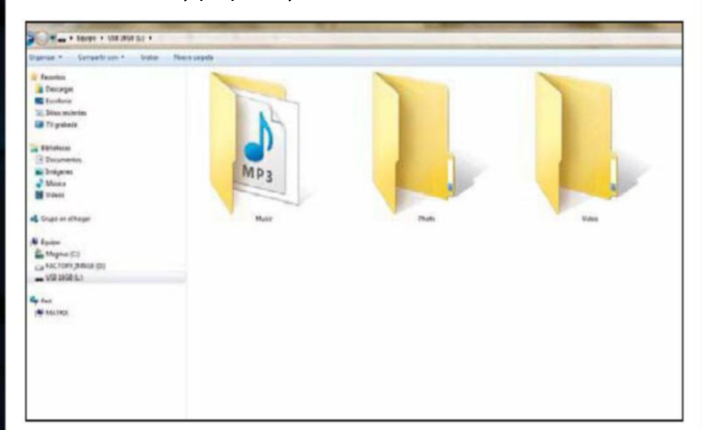
1. PASOS BÁSICOS



1 Descárgalo. Entra en PS Store, filtra por "Aplicaciones", localiza el Reproductor Multimedia y descárgalo para que se instale. Es un archivo muy pequeño y no tardará mucho.



2 Formatea el USB. Para que PS4 reconozca una memoria USB es necesario que esté formateada en sistema FAT o EXFAT. ¡Ah!, y los rápidos USB 3.0 funcionan perfectamente.



3 Organiza el USB. Conecta el USB a tu ordenador para grabar los archivos, pero recuerda que para que PS4 los reconozca debes crear carpetas con nombres específicos: videos, photos, music.



4 Lanza la aplicación. Introduce el dispositivo USB en uno de los puertos de PS4 y arranca el Reproductor Multimedia desde el menú principal de la consola.



Reproductor multimedia
Reproducidos recientemente
Favoritos
TDK LoR TF30 USB 3.0

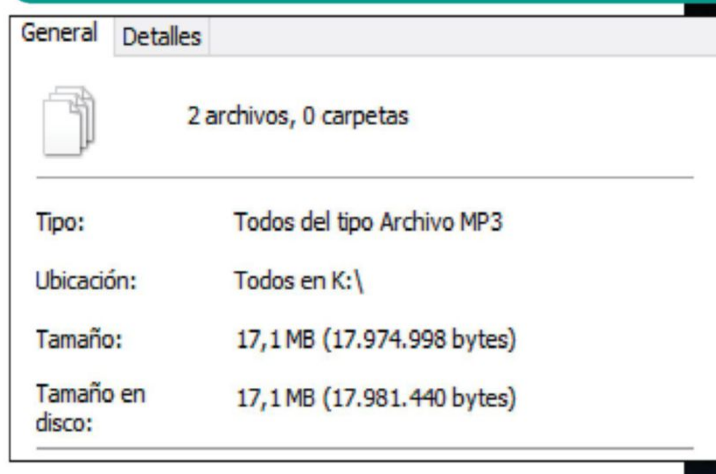
5 Reproduce el contenido. Selecciona la unidad USB y escoge la carpeta y archivo que quieras ver/oír. Si tienes PC, también puedes configurarlo para que PS4 pueda conectarse a él mediante la conexión WIFI (en Windows será a través de Media Player). Recuerda que puedes seguir escuchando la música del USB incluso jugando a tu juego favorito y que no podrás copiarlas al HDD.

En 2 minutos...

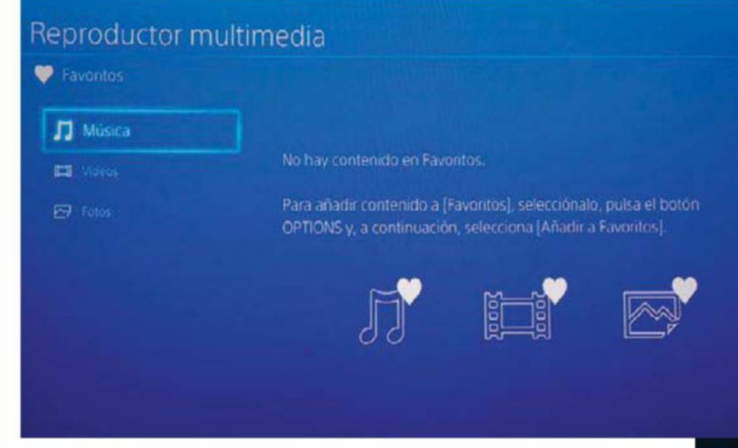
TU MÚSICA MIENTRAS JUEGAS

LA PRIMERA PLAYSTATION hace 20 años ya permitía escuchar tu propia música mientras jugabas y ahora en PS4 es también posible con el Reproductor Multimedia. Para ello, introduce el USB con tu música y arranca la aplicación para escuchar lo que quieras. Luego arranca el juego y la música se mantendrá de fondo. Mantén pulsado el botón PS y aparecerá un menú desde el que podrás cambiar el tema que escuchas. Recuerda que también puedes dejar que PS4 acceda a la biblioteca multimedia de tu PC si lo configuras así (consulta la web del proveedor de tu SO) y tanto PS4 como el ordenador tienen acceso a la misma red local. Recuerda grabar tus canciones en una carpeta llamada "Music".

2. OPCIONES



1 Compatibilidad. PS4 no es compatible con todos los formatos, pero sí con los más importantes. Son estos:
- Video: MKV, MP4, AVI, MPEG-2 TS, AVCHD.
- Música: MP3, AAC.
- Fotos: JPEG, BMP, PNG.



2 Favoritos. Ante la imposibilidad de crear "listas", siempre puedes marcar las canciones o fotos que más te gusten para acceder a ellos de forma directa. Sólo tienes que marcar el "corazón" en el menú que se despliega al pulsa "options".



3 Subtítulos. Para poder activar los subtítulos en vídeos cargados desde el USB (y que los tenga, claro), deberás marcar la opción que encontrarás en "Ajustes/accesibilidad/subtítulos".

Disfruta de tu PS4 desde PS Vita o un ordenador



La posibilidad de poder jugar con PS4 usando una PS Vita o un ordenador es una de las características más especiales y sorprendentes de PS4. ¿Que la tele está ocupada? Pues sigue jugando en tu portátil, en el PC o en el Mac.

1. PRIMEROS PASOS PARA CONFIGURAR EL USO REMOTO



1 Firmware. Tanto PS4 como PS Vita deben estar actualizadas a la última versión de su firmware. Si alguna de las dos no está actualizada, la conexión no funcionará la mayoría de las veces.



3 Red. Todos los sistemas deben estar conectados a una red con conexión a internet. Para que los resultados sean óptimos, usa la misma red y conexión por cable en la consola de sobremesa y el PC.



2 PSN. Debes tener creada una cuenta en PSN e iniciar sesión en ambos sistemas, tanto en PS4 como en PS Vita o en el PC.



En 2 minutos...

CON PS4 ENCENDIDA

AUNQUE PUEDES MANEJAR PS4 desde tu PS Vita o tu ordenador, recuerda que la consola debe estar encendida y, si quieres jugar a un juego en disco, el disco debe estar en el lector de PS4. Puedes apagar la tele o cambiar de canal, pero no puedes apagar la consola.

TODAS LAS FUNCIONES DE PS4 pueden manejarse desde PS Vita. Podremos capturar y compartir pantallas y vídeos con el botón Share (pulsado Start en PS Vita), podemos movernos por la biblioteca, descargar contenido de PS Store, gestionar o compartir vídeos y pantallazos igual que si tuviéramos PS4 delante. Por ejemplo, si dejamos PS4 en reposo, podremos encender la consola desde la cama con PS Vita y poner algo a descargar para que esté listo cuando nos levantemos.

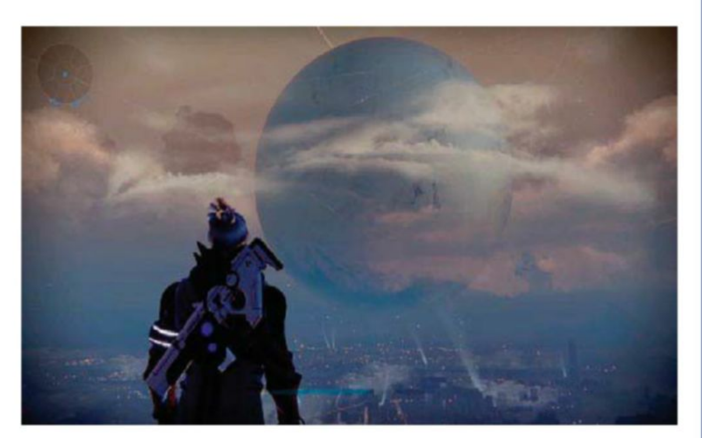
2. QUÉ DEBES HACER EN PS4



1 Ajustes. Ve a "Ajustes/Ajustes de conexión del uso a distancia". Activa el "Uso a distancia" y "Conectarse directamente con PS Vita" mediante la red wifi. Recuerda activar tu PS4 como principal en "Ajustes/PlayStation Network/Administración de cuentas".



2 Primera vez. En la pantalla se mostrará un código que deberás introducir en la portátil y que servirá para enlazar la PS Vita que estás usando. Este paso sólo tendrás que realizarlo la primera vez que enlaces las dos consolas, luego se emparejarán solas.



3 Juega. Apaga la televisión porque tu PS Vita se convertirá en tu pantalla y tu pad, controlando a través de ella todas las funciones de PS4 hasta que desactives este modo o bien salgas del radio de acción de la conexión.

3. QUÉ DEBES HACER EN PS VITA



1 Enlace. ve a "enlace con PS4" y selecciona "Uso a distancia". Si nunca las has enlazado deberás introducir el código que aparece en la TV antes de que acabe la cuenta atrás. No te entretengas.



2 Uso. En la pantalla de tu PS Vita verás todo lo que verías en la TV al usar PS4 de forma normal, teniendo el absoluto control de la consola de sobremesa: menús, aplicaciones, ajustes...

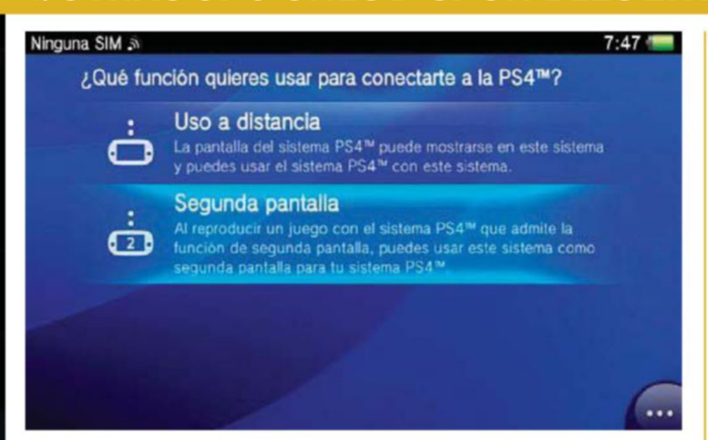


3 Ajuste de control. Si pulsa el botón PS, surgirá en la parte inferior un menú emergente con el botón virtual PS de PS4 y la opción de poder activar o desactivar los paneles táctiles.



4 botones especiales. Los botones L2 y R2 se sustituyen por pulsaciones en la pantalla táctil, y L3 y R3 haciendo lo propio pero en el panel trasero. Mientras el botón "select" hará las veces del "share" y el botón "Start" replicará a "options".

4. OTRAS OPCIONES DISPONIBLES EN PS VITA



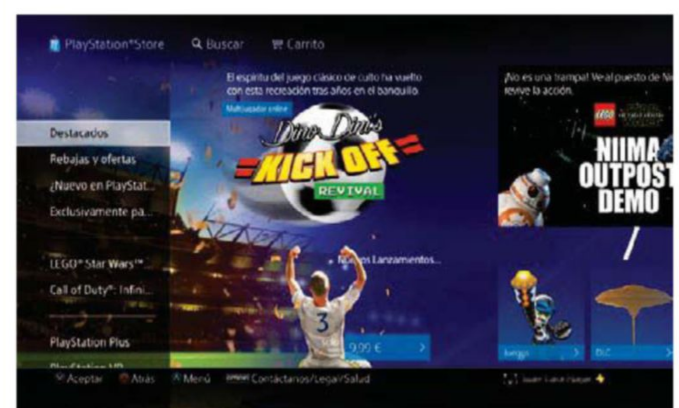
1 Otra pantalla. Enlaza PS4 y PS Vita, pero selecciona la opción "Segunda pantalla". Podrás usar la pantalla táctil de PS Vita para introducir texto de forma más cómoda y controlar algunas opciones de PS4. Si el juego es compatible, también hará de pantalla extra.



2 Otro mando. Repite todos los pasos descritos en los apartados 2 y 3 y coge otro Dual Shock. Al encenderlo quedará enlazado a PS4 igual que PS Vita, pero en manos de distintos jugadores. Es decir, jugaréis en PS4, uno con el Dual Shock 4 y el otro con PS Vita.

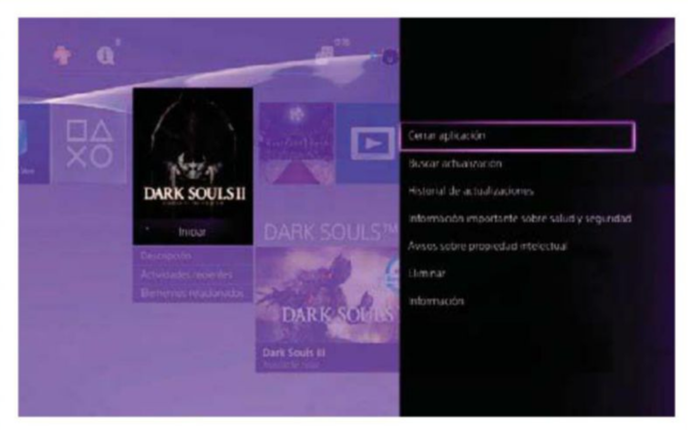


3 Encender. Pulsa arriba en el menú principal de PS4 y ve a "Ajustes/Ajustes de ahorro de energía/Establecer funciones disponibles en modo de reposo". Activa la opción "Permitir el Uso a distancia cuando PS4 está en modo de reposo". Podrás usar la PS Vita para encenderla y apagar PS4 desde... la cama, por ejemplo.



4 Haz compras. También puedes navegar por PS Store y las compras que hagas se descargarán directamente en PS4. Recuerda que no podrás comprar contenido para PS Vita, ni hacer capturas de la pantalla de la portátil, porque en realidad estás manejando PS4. Es como tener PS4 conectada a Vita en vez de a la tele.

6. POSIBLES PROBLEMAS

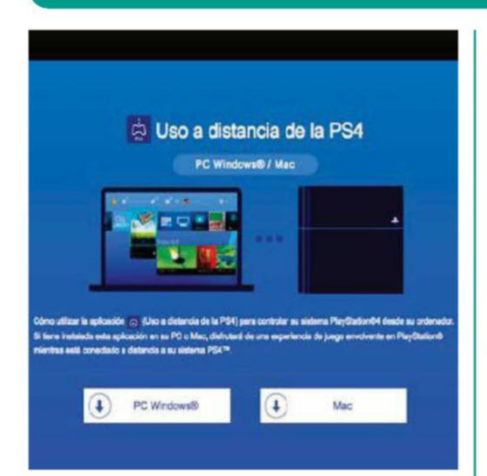


1 Enlace. Al enlazar las consolas procura tener apagado todas las aplicaciones para que no interfieran el proceso.

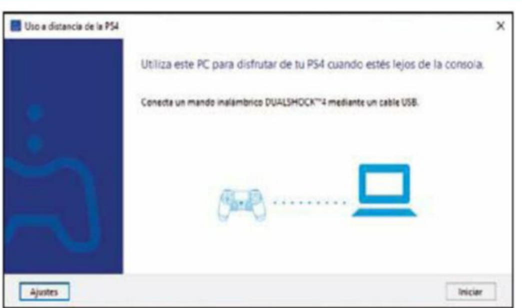


2 Conexión. La fluidez del uso a distancia depende enormemente de la calidad de la conexión, por lo que si es posible deberías prescindir del Wi-Fi y usar cable tanto en PS4 como ordenador.

5. USO REMOTO DESDE EL PC



1 Software. Descarga en el ordenador el programa "Uso a distancia de la PS4" desde la el enlace https://remoteplay.dl.playstation.net/remoteplay/lang/es/index.html. Ejecútalo y asegúrate que el ordenador tiene conexión a internet.



2 Dual Shock 4. Conecta un Dual Shock 4 con un cable USB al ordenador en el que vayas a jugar, antes de arrancar la aplicación. Tu ordenador debe tener un sistema operativo Windows 8.1 o Windows 10 si es un PC y si es un Mac, OS X Yosemite o OS X El Capitán.

3 Iniciar sesión. Ejecuta el archivo de instalación, acepta las condiciones de uso y sigue las instrucciones de pantalla. Arranca la aplicación en tu ordenador e inicia sesión en PSN. Recuerda que debes usar el mismo usuario que tienes registrado en tu PS4.



4 En PS4. Asegúrate que la opción "Activar el uso a distancia" está marcada, en "Ajustes/Ajustes de conexión del Uso a distancia". Recuerda activar tu PS4 como principal y habilitar las opciones "Mantenerse conectado a Internet" y "Habilitar encendido desde la red".



5 Enlaza. Al iniciar el juego remoto, la conexión será automática si estás usando una cuenta y consola principal, sino es así se te requerirá que introduzcas el código que sale en la televisión y que te proporciona la consola.



3 Puertos. PS4 usa un puerto muy concreto del router para comunicarse, el UDP 9304. Consulta la documentación de tu router y abre dicho puerto para que todo fluya mejor.



4 Micrófono. En PC no hay soporte para auriculares ni micrófono conectados al Dual Shock 4 que estás usando para manejar la consola. Tenlo en cuenta.

Cambia el disco duro de tu PS4

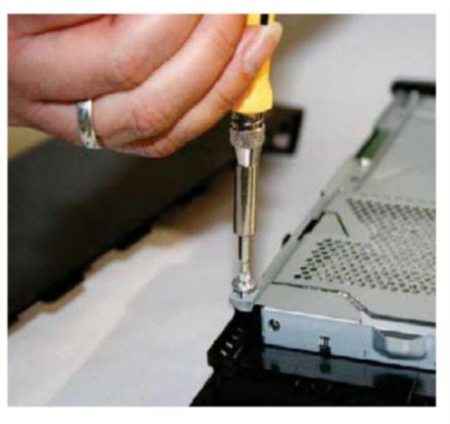
Aunque 500 GB O 1 TB parecen mucho, la verdad es que como aproveches todas las prestaciones de PS4, el disco duro se te quedará pequeño enseguida. Eso sí, puedes cambiarlo fácilmente y no afecta a la garantía...



2. REEMPLAZAR EL DISCO DURO



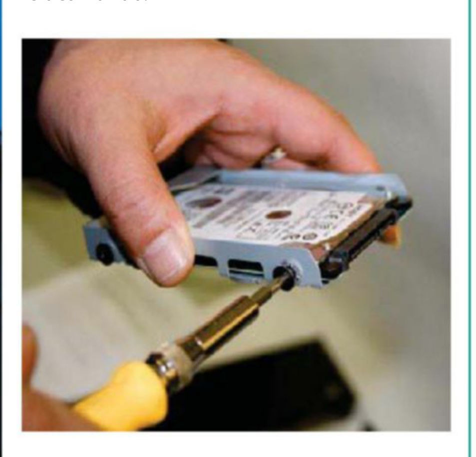
1 Retira la tapa. Sólo tienes que deslizar con las manos la parte brillante de la carcasa superior de la consola. Mira la imagen. No la fuerces, sale sin problemas. Si no te apañas en esa postura, puedes ponerla de lado. No utilices ninguna herramienta: sale deslizando.



2 Retira el tornillo. Verás en la parte inferior izquierda un tornillo con los símbolos PlayStation (X, 0, Cuadrado Triángulo). Retíralo con el destornillador, sin forzarlo ni apretar en exceso. Si el destornillado que tienes "patina", no aprietes: cámbialo por uno más pequeño.



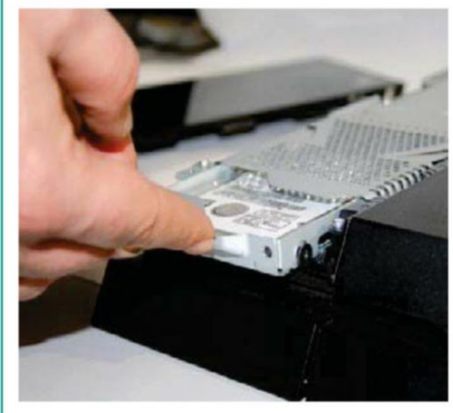
3 Saca el disco duro. Desliza hacia ti el disco duro, que va dentro de una carcasa. Sigue deslizando hasta que salga completamente. Coloca los dedos en la pestaña que sobresale y no lo fuerces. Sale muy fácilmente, simplemente deslizando.



4 Retirar el soporte. Para retirar la carcasa o soporte del disco duro, desatornilla los cuatro tornillos que tiene, sin sacar los topes de goma de los agujeros. No aprietes en exceso, ya que los tornillos son bastante blandos. Si ves que el destornillador no entra bien, cámbialo por otro.



5 Coloca el nuevo disco. Saca el disco curo deslizando y fíjate en su posición: en la misma postura debes poner el disco nuevo (los conectores justo al lado contrario de la pestaña de la que tiraste para sacar las caja). Vuelve a montar el soporte, atornillando con cuidado los cuatro tornillos.

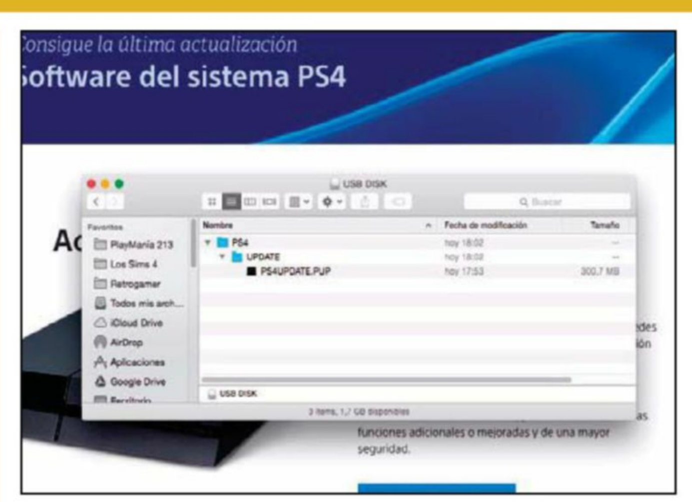


6 Introduce el disco duro en PS4. Desliza de nuevo en su lugar el soporte del disco duro y asegúrate de que entra completamente. Después, vuelve a atornillar el tornillo con los símbolos PlayStation. Por último, coloca de nuevo la carcasa, con cuidado y sin forzarla.

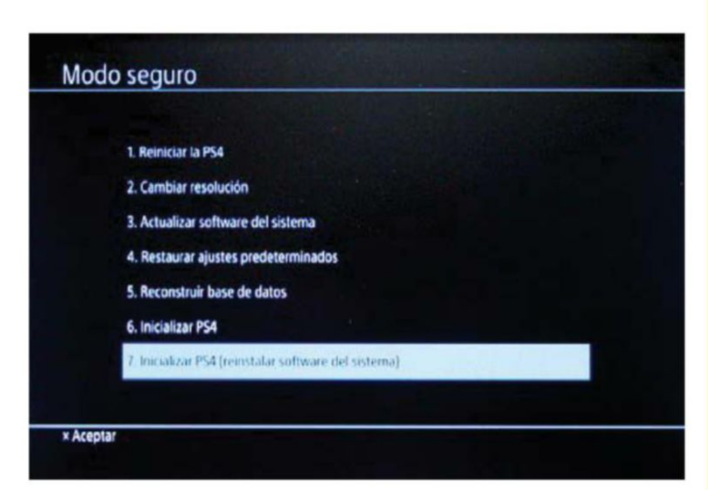
3. INSTALAR EL NUEVO SOFTWARE



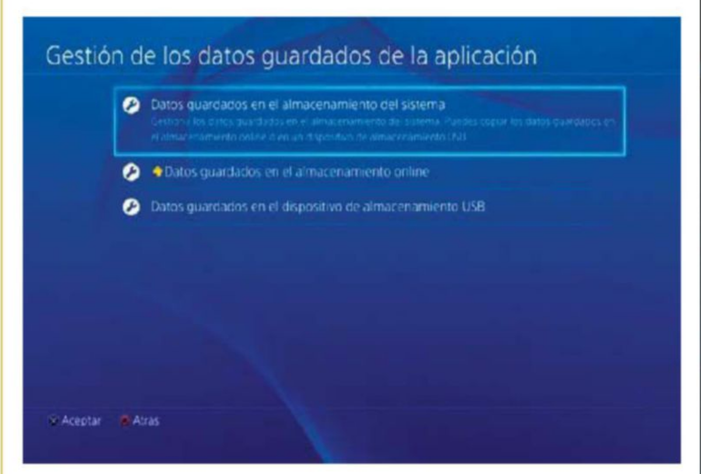
1 Descarga el sistema operativo. Desde el navegador de tu ordenador accede a esta dirección: http://es.playstation.com/ps4initialise.
Pincha en DESCARGAR Actualización y se iniciará la descarga de un archivo llamado "PS4UPDATE.PUP". Fíjate bien en dónde lo guardas.



2 Copia el archivo. Introduce en tu ordenador una memoria USB con al menos 1 GB de espacio disponible y crea dentro una carpeta que se llame PS4. Dentro de esa carpeta crea otra llamada UPDATE (siempre en mayúsculas). Copia el archivo PS4UPDATE.PUP que te has descargado antes dentro de esa carpeta. Retira el pincho USB del ordenador.



3 Inicia el Modo Seguro de PS4. Conecta la memoria USB en tu PS4 y un mando. Mantén el botón de encendido de PS4 presionado unos 7 segundos. Aparecerá el menú de Modo Seguro. Selecciona la séptima opción, "Inicializar PS4 (Reinstalar software del sistema)" y sigue las instrucciones hasta completar la instalación. Si la consola no reconoce el archivo, comprueba que has escrito correctamente los nombres de las carpetas PS4 y UPDATE, en mayúsculas y asegúrate de que la memoria USB está formateada en FAT 32 o EXFAT.



3 Restaurar las partidas guardadas. Antes de cambiar el disco duro, lo ideal es que hayas hecho una copia de seguridad de tus partidas, bien en la nube, bien en una memoria USB. Tras reinstalar el sistema operativo, ya puedes volver a guardar tus partidas en el nuevo disco duro. Si has hecho una copia de seguridad completa como indicamos en el tutorial de la página 31, no necesitarás ni restaurar las partidas ni instalar el nuevo sistema operativo. Tendrás tu consolas exactamente igual que antes del cambio.

En 2 minutos...

¿QUÉ NECESITO?

- Disco duro compatible: SATA II a 5.400 RPM y 9,5 mm
- Destornillador philips (de estrella)
- Memoria USB de 1 GB

Ojo con....

HAZ UNA COPIA DE SEGURIDAD

AL CAMBIAR EL DISCO DURO PERDERÁS TODOS TUS DATOS. Puedes hacer una copia de seguridad de tus partidas en una memoria USB o subiéndolas a la Nube como se explica en el tutorial de la página 4. Eso sí, te tocará volver a instalar juegos y aplicaciones que tuvieras descargados o instalados en el disco duro.

TAMBIÉN PUEDES HACER UNA COPIA DE SEGURIDAD COMPLETA. Esta copia incluiría absolutamente todo el contenido de tu disco duro, de manera que la consola quedaría tal cual la dejaste, pero con un disco duro más grande. Eso sí, si la copia incluye juegos descargados e instalaciones puede tardar muchísimo. Horas.

¡Haz amigos!

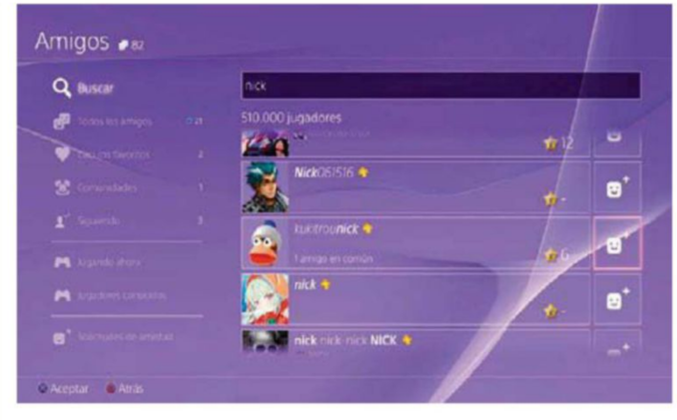
No hay mejor opción a la hora de jugar online que hacerlo con amigos... o contra ellos. Pero no sólo puedes jugar con tus amigos, además puedes chatear, compartir imágenes, comparar trofeos... PS4 pone a tu disposición enormes posibilidades para socializarte y hacer amistades. ¡Aquí tienes tus armas para conseguirlo!



1. ENCUENTRA A TUS AMIGOS



1 Busca. Ve al menú principal y entra en "Amigos". La primera opción es "Buscar" y podrás indicar el id online (nick) o su nombre real. Obtendrás una lista de usuarios con ese nombre o similares.



2 Manda una solicitud. Cuando lo encuentres pincha sobre su nick y selecciona "Enviar solicitud de amistad". Si usas PlayStation App podrás chatear con él antes de enviar la solicitud.

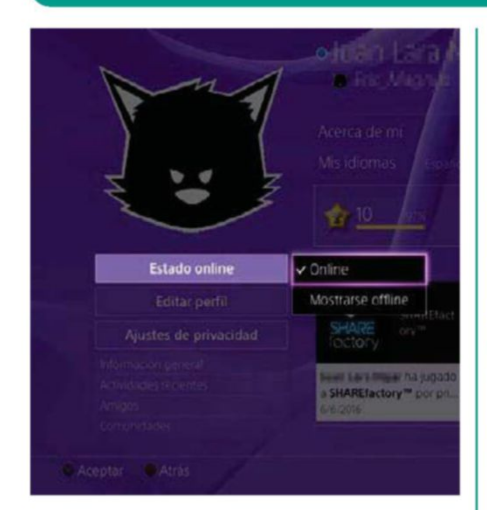


3 Nombre. Si la persona que buscas ya está en tu lista de amigos, puedes mandarle una solicitud de nombre real, de forma que ya no estará representado por su nick.



4 Desde los Grupos. Si en un chat de voz hay gente que no conoces, puedes enviarles directamente una solicitud de amistad situándote sobre su nick en la lista de componentes del grupo.

2. CÓMO CONSEGUIR QUE NOS ENCUENTREN

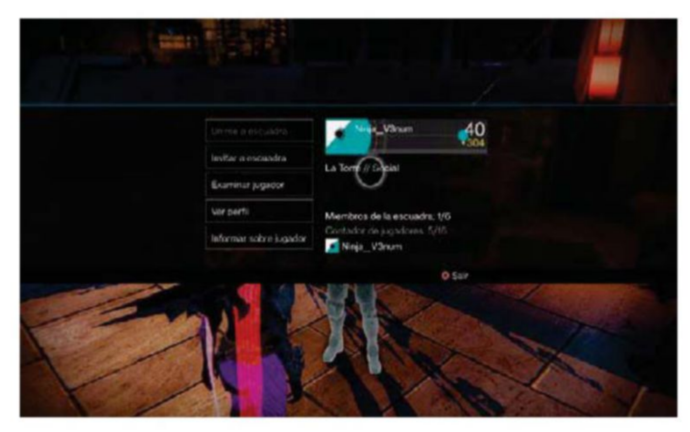


1 Sé visible. Haz que tu estado online sea público para que te puedan encontrar fácilmente. Ve a perfil, y pulsa en la opción "Estado online" para seleccionar "online".



2 Privacidad. Desde tu perfil, selecciona "Ajustes de privacidad" y luego "Conectarse con amigos". Ahí encontrarás cuatro opciones relacionadas con tu "visibilidad" frente a los amigos de tus amigos y a gente que ande buscándote. Estudia las descripciones bien, pues afectara a tu privacidad.

3 Solicitudes. Ve a "Ajustes/ Notificaciones" y asegúrate que está activada la opción "Solicitudes de amistad", referente a la posibilidad de recibir de cualquier otro jugador una solicitud de amistad o de nombre real. Obviamente, si lo que quieres es que nadie te encuentra, desactiva todas las opciones de las que hemos hablado.



5 Desde los juegos. En casi todos los juegos con modalidad online podrás, de una manera u otra, examinar el perfil de los jugadores y mandar la pertinente solicitud de amistad.



7 A la tremenda. Ve a "Amigos" y luego a "Jugando ahora". Ahí verás, separados por juegos y grupos de voz, a todos tus colegas y podrás unirte a sus sesiones de juego o chat pulsando en el botón.



6 Avisos. Ve a ajustes/notificaciones/ y activa la notificación cuando se conecten amigos. Podrás seleccionar algunos de ellos o todos. Así sabrás cuando encienden la consola y están online.

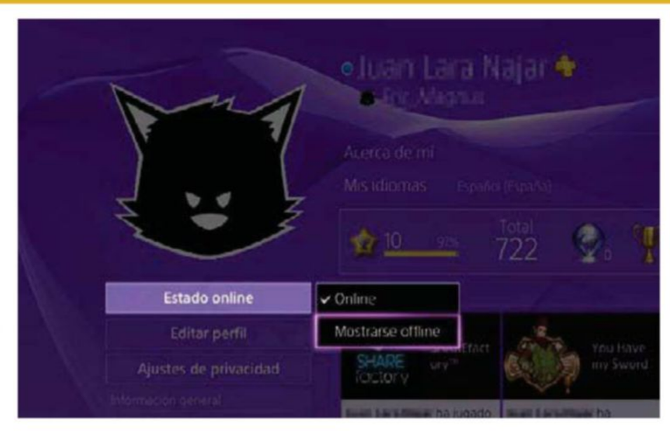
En 2 minutos...

¿Y SI NO QUIERO HACER AMIGOS?

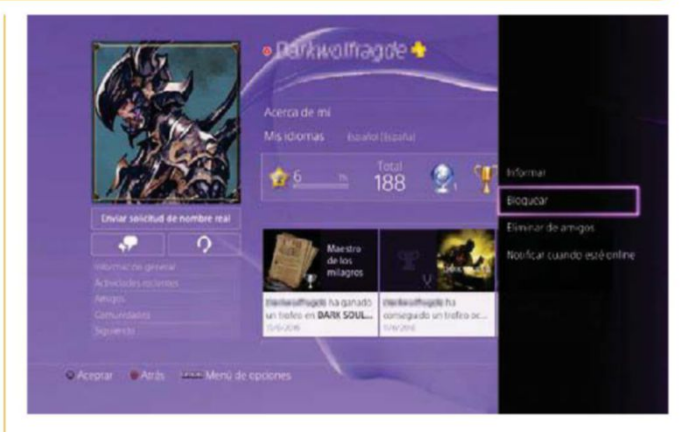
SI ERES UN LOBO SOLITARIO y prefieres que nadie te moleste, puedes limitar tu visibilidad, mediante los "Ajustes de Privacidad". Aquí puedes limitar Mensajes, Solicitudes de amistad, Invitaciones de chat de voz y vídeo, Invitaciones para jugar online y Trofeos. Pero también hay varios ajustes adicionales que deberías revisar, como Actividades, Amigos de amigos, Jugadores que quizás conozcas y Juegos.

Ve a "Ajustes"/"PlayStation Network/Ajustes de privacidad˝ y Selecciona el tipo de comunicación que deseas limitar. En el menú desplegable, escoge hasta dónde deseas limitar las comunicaciones: Amigos, Amigos de amigos o Nadie. Si seleccionas"Nadie", no podrás recibir invitaciones o solicitudes de ningún usuario, incluidos los de tu lista de amigos.

3. CUANDO NO QUIERES CONTACTO



1 Invisibilidad. la mejor forma de estar tranquilo es hacer que nadie pueda ver que estas online. Ve a tu perfil y desactiva tu visibilidad.



2 Bloqueo. Si no quieres saber nada de alguien durante un tiempo puedes bloquearlo. Para ello, desde los datos de su perfil pulsa el botón "Options" y luego "Bloqueo". No podrá escribirte ni molestarte hasta que lo desbloquees.



3 Eliminar. Si la amistad ha acabado, desde el perfil de ese usuario, pulsa el botón "Options" y elige "Eliminar de amigos". Si además crees que ha hecho ilegal puedes informar sobre su actuación desde el mismo menú.

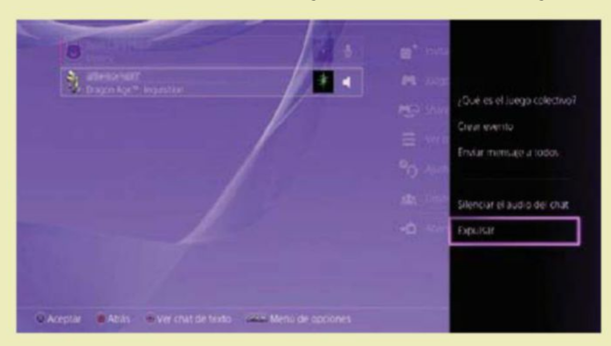


4 Gestiona tu privacidad. Entra en tu perfil y luego en "Privacidad". Allí podrás determinar quien puede y quien no puede ponerse en contacto contigo desde "Gestionar tu lista de amigos y tus mensajes."

Ojo con....

LOS NO-INVITADOS

EN TU IR Y VENIR POR LAS LLANURAS MULTIJUGADOR serás presa fácil de asaltos de desconocidos que te mandan solicitudes de amistad, se cuelan en los chats de voz o llenan tu "escuadra" sin preguntar siquiera. Muchas veces merecerá la pena probar nuevas amistades, pero en otras lo mejor es no tener escrúpulos y sacar la "guadaña". Como en la vida real, la educación es un requisito imprescindible. Y, además, tener una lista con cientos de "amigos-desconocidos" es un engorro.





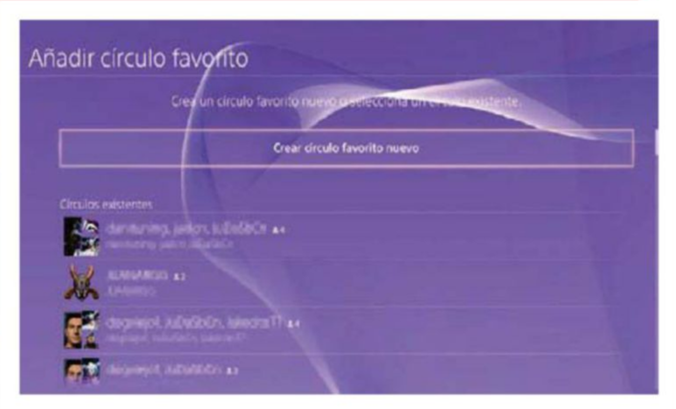
5 Actividad. Desde "Perfil/Ajustes de privacidad", entra en "Compartir tu experiencia". Desde aquí podrás evitar que tus amigos vean a qué juegos juegas y qué trofeos obtienes. Y es que en ocasiones puede ser un problema que alguien vea que estás jugando cuando deberías estar estudiando o trabajando, ¿verdad?



Círculos con tus amigos

Cuando tienes decenas de amigos y juegas online a diferentes juegos, una manera estupenda de agilizar todas las actividades multijugador es usar la opción de Círculos. Podrás crear grupos con unos miembros determinados a los que se les hará participes de todo lo que quieras comunicarles. Una especie de grupo de Whatsapp a lo grande.

1. PASOS BÁSICOS



1 Crear el Círculo. Desde el menú principal ve a "Amigos", y en las opciones de la izquierda selecciona "Círculo favorito", luego "Añadir círculo" y finalmente "Crear círculo favorito".

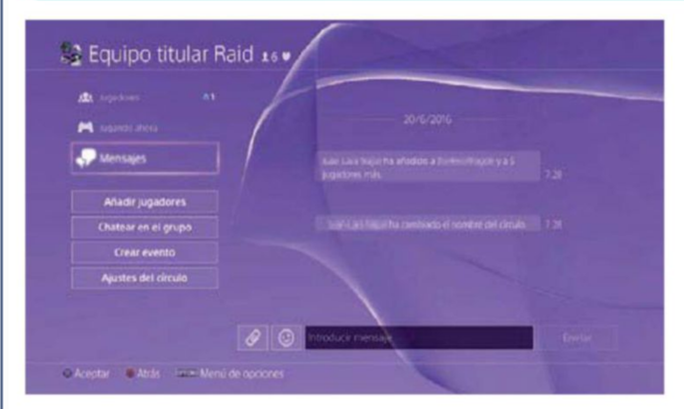


2 Selecciona amigos. Desde la lista de tus conocidos podrás especificar qué amigos añadir a ese Círculo. Son editables y lo suyo es que sean los que comparten afición contigo al mismo juego.



3 Ponle nombre. Como puedes crear tantos Círculos como quieras, dependiendo del grupo de amigos al que quieras dirigirte, ponle un nombre que te permita reconocerlo rápidamente.

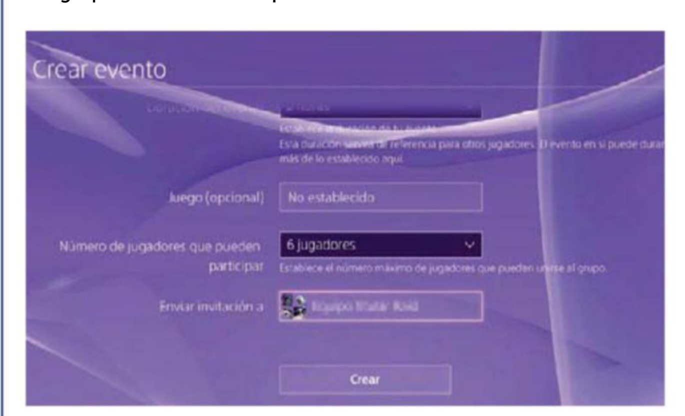
2. APROVECHA EL CÍRCULO



1 Mensajes. Como si se tratase de un grupo de Whatsapp, podrás enviar mensajes a todos los miembros del grupo, adjuntando imágenes o añadiendo emoticonos.



2 Chatear. Con la opción chatear en el grupo podrás crear un grupo de voz privado e invitar a él a todos los miembros del grupo con un solo clic. ¡Lo hace todo la consola!



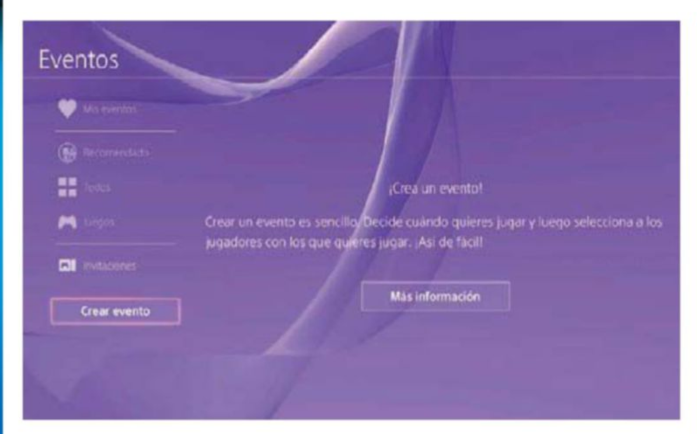
3 Eventos. Desde aquí es más rápido crear un Evento pulsando en el botón de la izquierda, pues establece el máximo número de jugadores y los invitados según los miembros del Círculo.

Quedadas exitosas con los Eventos

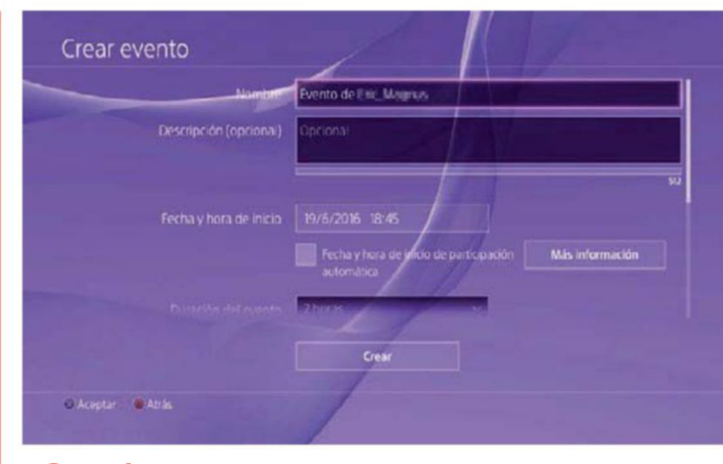
Los Eventos llegaron con una de las últimas actualizaciones del firmware y abren un mundo de posibilidades a la hora de quedar con amigos y programar actividades . Con ellos podrás marcar el inicio de una actividad (una partida, por ejemplo) en el calendario, estipulando quién está invitado, la duración, el juego, la actividad...



1. CÓMO CREAR EVENTOS



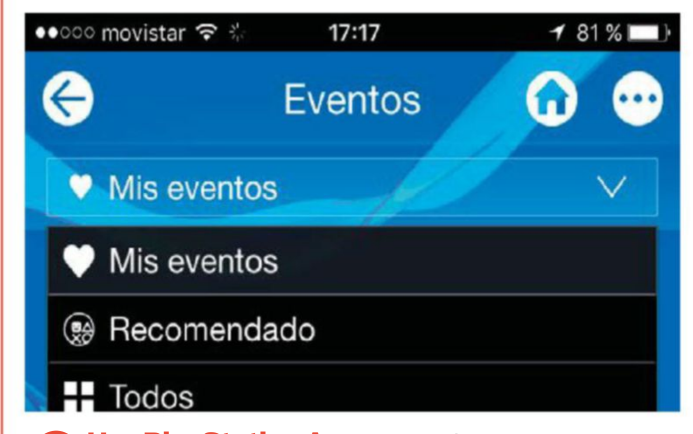
1 Crear evento. Desde la pantalla de inicio de PS4, pulsa arriba y selecciona "Eventos" y luego "Crear evento". También puedes hacerlo desde la web de PSN y con la PlayStation App para móviles.



2 Define el evento. Ponle nombre y selecciona fecha y hora, la duración y números de jugadores máximos.

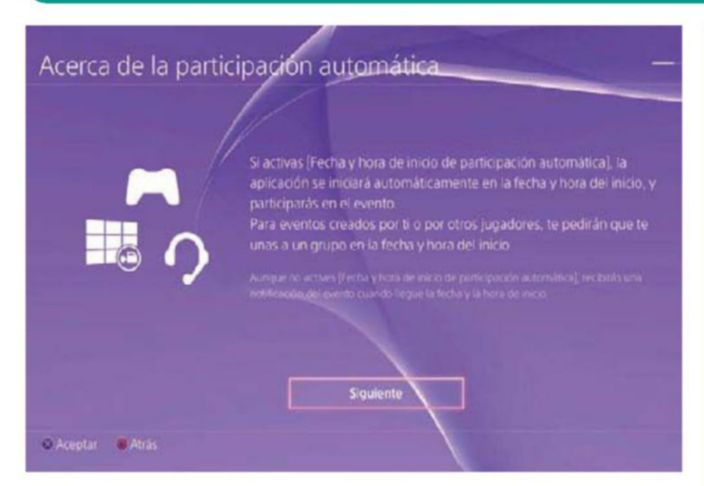


3 Invita a tus amigos. En "Enviar invitación" elige entre seleccionar uno a uno a tus amigos, mandarlo a todos los miembros de un círculo concreto o de una comunidad.



4 Usa PlayStation App. Si no estás en casa en ese momento, puedes crear un Evento desde la aplicación para móviles (en los iconos de arriba). Las pantallas y opciones son idénticas.

2. OPCIONES PARA JUEGOS: MÁS FÁCIL IMPOSIBLE

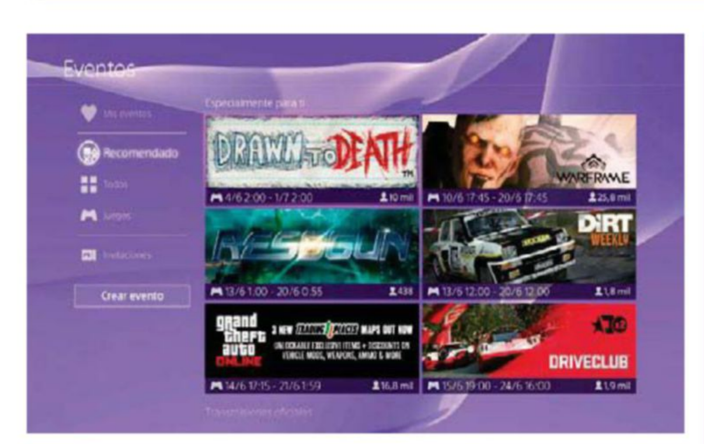


1 Participación automática. Si tienes configurada tu consola en modo reposo, ella solita se encenderá a la hora y día fijados para la celebración del Evento. Tu PS4 se encargará de arrancar el juego estipulado, conectarte con el resto de participantes y crear automáticamente un chat privado. Todo son facilidades.



2 Juego. Podrás elegir entre todos los juegos que has comprado, en formato físico o descargable. Asegúrate de tenerlo instalado o de meterlo en el lector para que la consola lo arranque.

3. EVENTOS DE LAS DESARROLLADORAS



1 Elige. Hay Eventos ya creados a los que Puedes unirte. Consulta en qué consisten en la lista completa o en Recomendados.



2 Comparte. Si crees que puede ser del interés de tus amigos, mándales aviso con el botón "compartir".



3 Publícalo. También podrás publicarlo en las redes sociales, mandar un vídeo o captura, o enviarlo directamente a los Círculos y Comunidades de las que eres miembro.

Ojo con....

OPCIONES OCULTAS

EN LA PANTALLA DE GRUPO no encontrarás la opción Crear evento, aunque sí que puedes crear Eventos para grupos. Tranquilo, simplemente está un poco escondida. Pulsa el botón Options de tu mando escoge "Crear evento" y pulsa X.

TAMBIÉN PUEDES CANCELAR UN EVENTO. Ve a "Eventos", selecciona "Mis eventos" y pincha sobre el Evento que quieres editar. Aparecerá todos los datos del Evento, selecciona "Editar". Si eliges la opción "Cancelar evento", desaparecerá de "Mis eventos" y de cualquier grupo o comunidad a la que se enviara. Si eliges "Editar Evento", podrás modificar todos los datos que configuraste en su momento, incluida la invitación a nuevos participantes. Si el evento ya ha comenzado, sólo tendrás la opción de "Finalizar Evento".

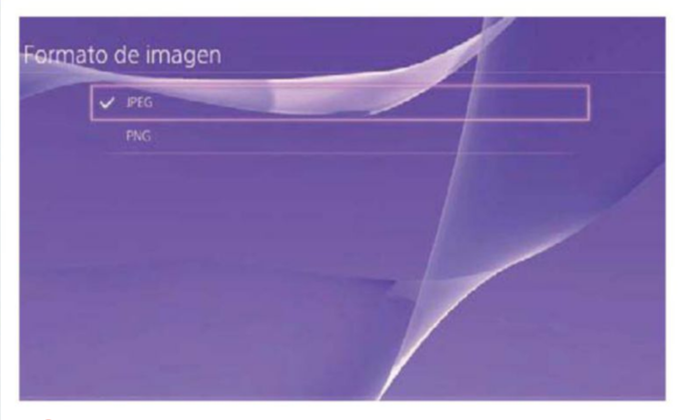
Comparte fácilmente tus capturas

La más rápida forma de mostrar al mundo tu logro es con una captura de ese mágico instante que, por ejemplo, salta un trofeo. Gracias al botón Share del mando Dual Shock 4 ahora lo tienes muy fácil. Y además de sacar la pantalla perfecta, podrás compartirla en distintas redes sociales.

1. CONFIGURA EL BOTÓN SHARE



1 Tipo. Ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones" y selecciona si quieres capturar con una sola pulsación del botón share ("Capturas de pantalla fáciles") o manteniéndolo pulsado ("Estándar").



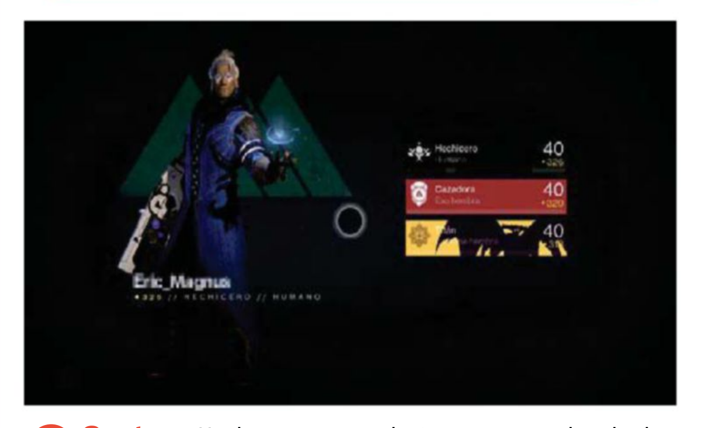
2 Formato. En "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/ Ajustes de captura de pantalla" podrás seleccionar el formato del archivo de la captura entre jpg o png. La elección de uno u otro depende de tus gustos y del uso que vayas a hacer de la captura.

En 2 minutos...

LA IMPORTANCIA DE LA RRSS

UNA PARTE MUY IMPORTANTE DE LA OPCIONES que tienes a tu disposición para enseñar al mundo tus logros (en forma de pantalla o vídeo) recae en las llamadas redes sociales. Por eso resulta imprescindible que tengas cuenta en cada una de las plataformas más populares. Si no es así y tienes que darte de alta en alguna de ellas, hazlo mejor desde un ordenador para poder acceder a todas las opciones con facilidad. Desde la consola el proceso es bastante engorroso porque hay que introducir muchos datos y pasar por varias pantallas diferentes.

CADA RED SOCIAL TE PERMITIRÁ INCLUIR más o menos datos. Fíjate bien en todas las opciones (podrás hasta editar el vídeo) y podrás incluir comentarios, títulos, amigos presentes, etc. Todo sea por lanzarte al estrellato, ¡hazte publicidad, no seas tímido!



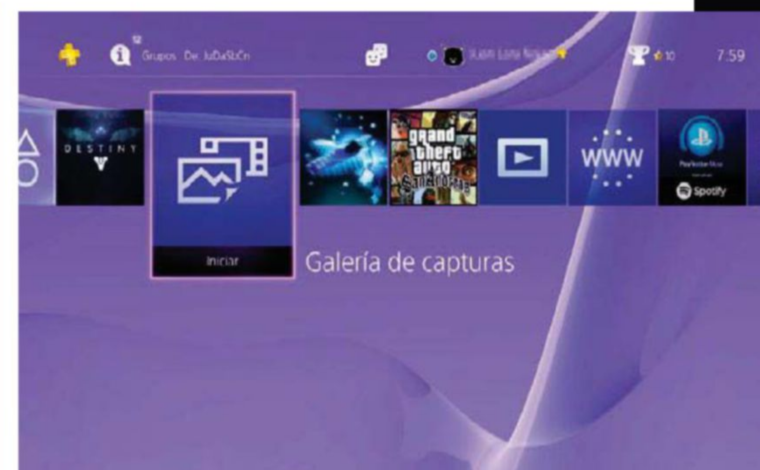
3 Captura. Haz la captura en cualquier momento pulsando el botón share. Aparecerá en la esquina superior izquierda el símbolo que te garantiza que la captura se ha guardado. Si no quieres ver el cartelito, ve a "Ajustes/Notificaciones/Al realizar capturas de pantallas".

2. PUBLICA

Capturar pantallas reflejo de tus logros o de momentos espectaculares sólo tiene sentido si lo compartes con el mundo y tus amigos. Aprovecha las enorme posibilidades de PS4 y la red para "gritar a los 4 vientos" lo bueno que eres.



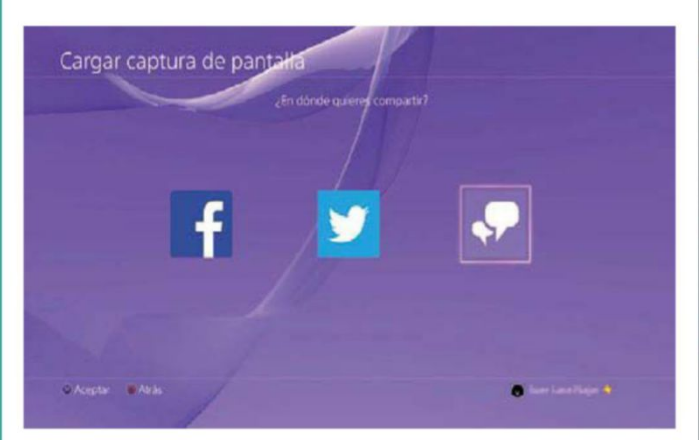
1 Vincula tu cuenta. Ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Vincular con otros servicios". Si tienes cuenta en Facebook y Twitter aprovecha para vincular tus cuenta de PSN con ellas para que el proceso de publicación posterior sea mucho más sencillo.



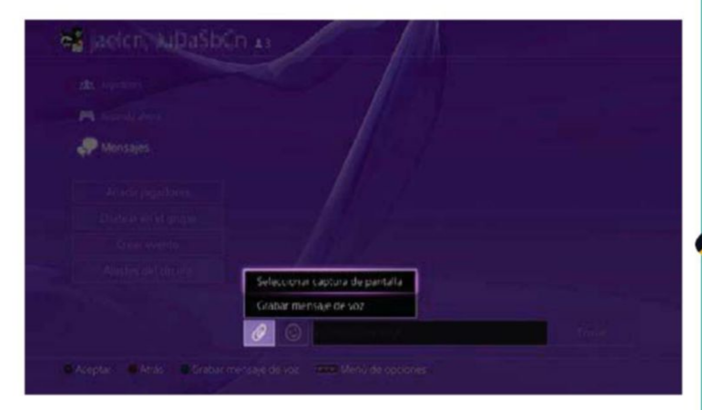
2 Elige tranquilamente. Abre tranquilamente la aplicación "Galería de capturas" y navega entre las distintas carpetas y archivos. Selecciona una y deja pulsado el botón Share para abrir el menú de compartir.



3 On the fly. Si quieres publicar la que acabas de sacar jugando, deja igualmente pulsado el botón Share y se abrirá el menú de "Compartir" con dicha captura seleccionada automáticamente.



4 Eco. Como último paso tendrás que elegir dónde publicar la captura: en Facebook, Twitter o en tus Círculos. Si ya vinculaste las cuentas de las dos primeras no tendrás que "loggearte" y podrás publicarla directamente, dejando un comentario y etiquetando ella a los amigos que quieras de tu propia lista. Lee muy bien los avisos de privacidad que se te dan.



5 Manualmente. También puede replicar lo que harías en Whatsapp con los chats con tus amigos. Desde "mensajes", crea un chat con varios jugadores y adjunta la imagen de turno para que todos los elegidos pueda disfrutarla.

Ojo con....

LA PRIVACIDAD

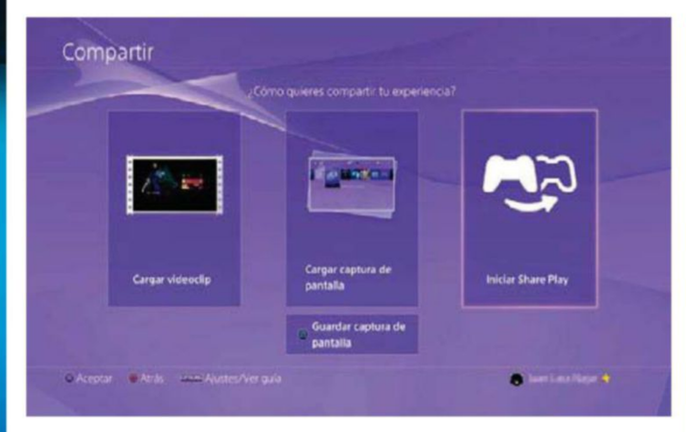
LA OPCIÓN DE SUBIR A LAS REDES SOCIALES tus capturas y vídeos está muy bien, pero saca a la luz más cosas que el simple "archivo". Existen diversas opciones accesibles desde el menú "privacidad" que hay en tu perfil de PSN, pero especial atención merece una de las que aparece justo antes de subir el archivo: etiquetado de amigos. Si en esa pantalla o vídeo aparecen amigos tuyos, asegúrate que todos están de acuerdo en que los etiquetes, pues al hacerlo, no sólo tus amigos verán la hazaña, si no también (es posible) sus amigos, gente que tú no conoces. Esto, en según qué circunstancias puede ser un problema para alguien, por lo que debes manejarlo con delicadeza.

¡Comparte tus partidas con amigos!



Una de las cosas más "flipantes" que puedes hacer con tus amigos es "pasarte el mando" si quieres ayudar a alguno con una boss especialmente difícil o al revés. Lo "flipante" es que no tienen que estar sentados a tu lado...

1. ASÍ FUNCIONA EL SHARE PLAY



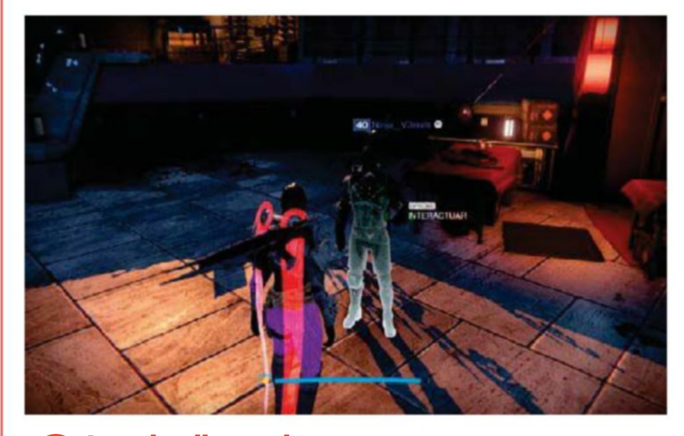
1 Mientras juegas. Mantén pulsado "Share" y elige "Share Play" para que un amigo conectado tome el control de tu partida. Puedes iniciar el proceso desde el menú del Grupo de chat.



2 Salvador. PS4 creará un Grupo de chat automáticamente y deberás invitar al amigo que vaya a ayudarte. Luego pincha sobre la opción Share Play y seguir las instrucciones en pantalla.



3 Cede el mando. Contesta "Sí" cuando se te pregunte si quieres ceder el control y verás como tu colega juega por ti. La duración máxima de la cesión es de una hora, pero podrás pararla pulsando el botón PS o la opción correspondiente entre las que ofrece el Grupo. ¿Hemos dicho que tu amigo no necesita tener el juego?



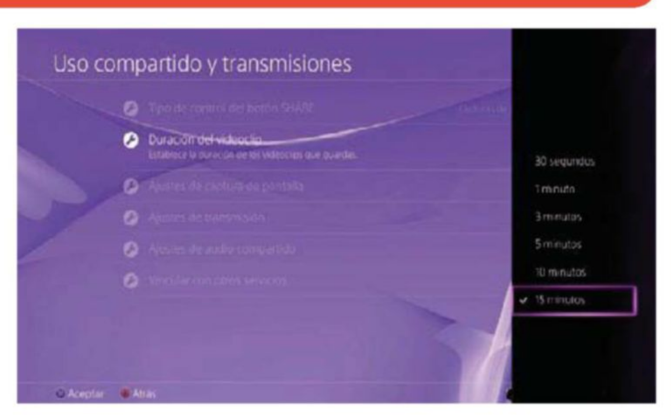
4 Local a distancia. En el paso anterior se preguntará al jugador que cede la partida si quiere ceder el control total del mando o bien el de un segundo mando. De esta forma un amigo podrá jugar con un segundo mando al multijugador local de cualquier título, como si estuviese contigo en la habitación.

Comparte tus mejores vídeos

Ya sabes que PS4 graba siempre lo que estás haciendo y guarda hasta los últimos 15 minutos para que puedas salvarlos, editarlos y compartirlos con el mundo.



1. CONFIGURA A TU GUSTO



1 Duración. Ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones" y elige cuantos minutos como máximo quieres que PS4 grabe según estás jugando.



2 Audio. Ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes de audio compartido" y podrás elegir si en el video que publiques se escuchará o no tu voz (recogida por el micro del auricular de PS4) o la del grupo en el que estuvieras participando. Marca "Incluir audio del micro en video clips" para que se oiga tu voz mientras juegas o "Compartir audio del grupo" para oír a tus amigos del grupo. Si tu voz se oye muy baja en el clip final, mira aquí abajo.



En 2 minutos...

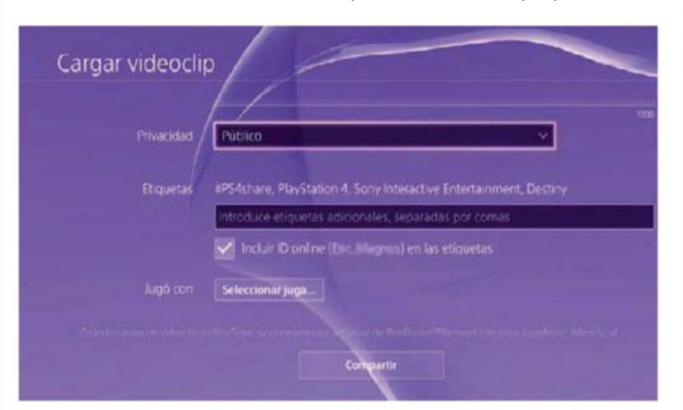
SE ME OYE MUY BAJITO...

SI DESCUBRES QUE TU VOZ SE OYE POCO tras grabar un vídeo, tienes varias opciones, como bajar los efectos de sonido y música del juego en cuestión. Aunque hay un método más efectivo y sencillo. Mantén pulsado el botón PS y ve a "Ajustar Dispositivos/Auriculares con micrófono" y modifica el volumen de micrófono.

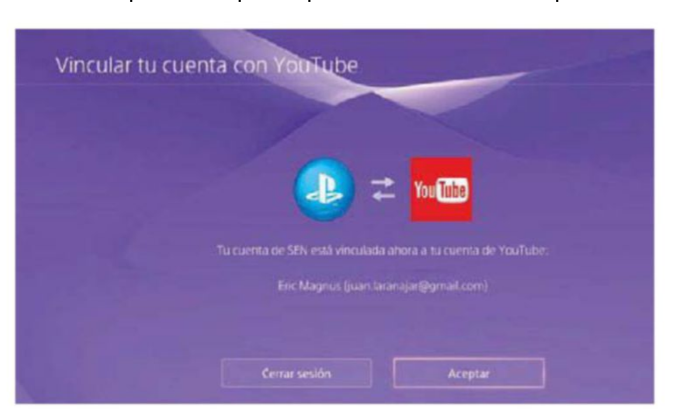
2. PUBLICA



1 Vincular con otros servicios. Tus vídeos pueden ser publicados en Youtube, en Twitter, Facebook y Dailymotion. Debes tener una cuenta en ellos para poder enlazar ambos servicios. En Youtube además tendrás que tener un canal propio.



2 En el momento que sea. Sigue los pasos 2.2 y 2.3 de "Comparte tus capturas" para seleccionar el vídeo a publicar.



3 Súbelo. Selecciona el servicio que quieres usar de entre los disponible. Por supuesto, podrás dejar un comentario, etiquetar a los amigos y editar la duración del clip en ese mismo momento.

Soluciona problemas técnicos

Nadie está libre de tener un problema, desde partidas corruptas, a descargas que no funcionan. No siempre hay una solución sencilla, pero con estos tres sencillos consejos podrás solucionar la mayoría de ellos.



1. PROBLEMAS CON LAS PARTIDAS GUARDADAS

No hay nada peor que encontrarte con se han corrompido las partidas de tu juego favorito... Sobre todo cuando le has dedicado horas. Normalmente no se puede recuperar esa partida, pero si eres precavido y sigues estos consejos, podrás evitar que el descalabro sea mayor.



1 **Carga automática de partidas.** Si estás suscrito a PlayStation Plus deberías habilitar esta opción antes de que ocurra el desastre. Entra en "ajustes/gestión de los datos guardados en la aplicación/carga automática" y marca "habilitar cargas automáticas".



2 **Modo reposo.** No apagues la consola, déjala en modo reposo y asegúrate de que la opción "Mantenerse conectado a internet" de "Ajustes/Ajustes de ahorro de energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo" está activada.



3 **Descarga de la partida "buena".** Para descargarte la partida subida a la nube, ve a "ajustes/gestión de los datos guardados de la aplicación" y entra en "datos guardados en el almacenamiento online". A continuación dale a "descargar". También puedes hacerlo si quieres continuar tu partida en la consola de un amigo.



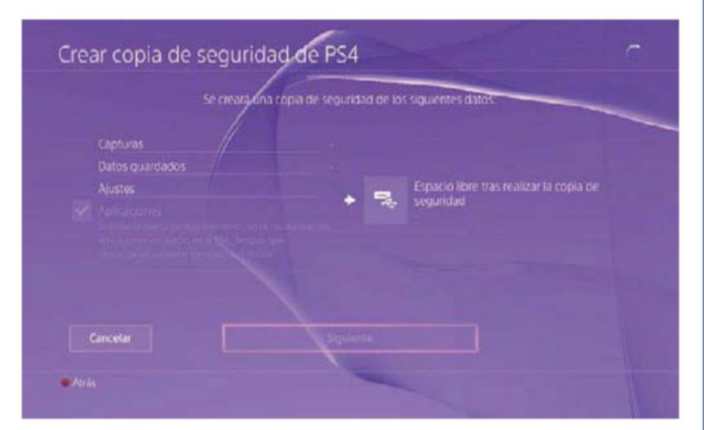
4 **USB.** Si no quieres perder por nada del mundo alguna partida, es buena idea hacer una copia de seguridad en un USB. Para descargar las partidas, conecta el USB y ve a "ajustes/gestión de los datos guardados de la aplicación/datos guardados en el dispositivo de almacenamiento USB". Selecciona "copiar a almacenamiento del sistema".

2. COPIA DE SEGURIDAD Y RESTAURAR

Si haces una copia de seguridad de los datos guardados en tu consola, podrás restaurarlos en caso de un error grave que te obligue a formatear el disco duro. Además, si vas a cambiar el disco duro, te evitará tener que volver a descargar e instalar aplicaciones, juegos y partidas.



1 Prepara un USB o HDD externo. Formatéalo en modo FAT o exFAT (para HDD de más de 750 GB) y asegúrate que tiene capacidad suficiente para acoger tus partidas guardadas, capturas y aplicaciones, lo que incluye juegos e instalaciones.



2 Haz la copia. Con el dispositivo conectado, ve a "ajustes/sistema/copia de seguridad y restauración/crear copia de seguridad de PS4". Por defectos se guardarán las partidas, capturas y ajustes del sistema. Si eliges guardar las aplicaciones, la cantidad de espacio será mucho mayor y la copia puede tardar horas.



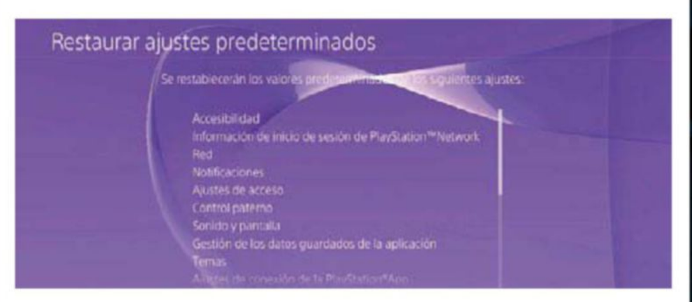
3 Restaura. Con el USB o HDD ya conectado ve a ajustes/sistema/copia de seguridad y restauración/restaurar copia de seguridad". En el proceso se eliminará todo el contenido que haya en la consola. Si al hacer la copia elegiste incluir también las aplicaciones, la consola quedará exactamente igual a como la tenías, sin necesidad de descargar ningún juego que ya estuviese originalmente.

3. A GRANDES MALES...

Para solucionar algunos errores, te va a tocar trastear en los ajustes de la consola. Algunos errores requieren medidas tan drásticas como formatear el HDD y en otros casos te bastará con volver a los ajustes de fábrica. Así es como se hace.



1 Inicio modo seguro. Apaga la consola y mantén pulsado el botón de encendido para que suene un pitido. Manténlo 7 segundos más y escucharás un segundo pitido. La consola arranca sólo las aplicaciones imprescindibles y te dará algunas opciones útiles para resolver algunos problemas, como cambiar la resolución, actualizar el sistema, restaurar ajustes de fábrica, reconstruir base de datos...



2 Restaurar ajustes predeterminados. Ve a "ajustes/Inicialización" y selecciona esta opción si lo que pretendes dejar todos los ajustes como venían de fábrica (red, usuarios...). Será como formatear, pero sin borrar el contenido guardado en el HDD (partidas aplicaciones, juegos...). Eso sí, deberás volver a vincular tu cuenta PSN y a realizar los ajustes personalizados que hubieras hecho (ahorro de energía, conexión automática, vincular dispositivos…) Soluciona muchos problemas asociados al juego online.



3 Iniciliación. Ve a "ajustes/inicialización" y selecciona esta opción. Formatearás el contenido de HDD y restaurarás los ajustes. Hay dos métodos, "rápido" y "completo". Con el primero tardarás muy poco. La versión "completa", lo borra todo de forma absoluta y permanente, tardando, eso sí, bastante más en el proceso. Si tienes una copia de seguridad anterior al error que te ha obligado al formateo, podrás restaurar el disco duro.


EDICIÓN GAME OF THE YEAR / 29/07/16
¡CONVIÉRTETE EN BATMAN
Y VIVE LA AVENTURA AL COMPLETO!
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
HOBBY CONSOLAS
95/100
XBOX ONE
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
PS4
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
BATMANARKHAMKNIGHT.COM
#BETHEBATMAN
/BATMANARKHAM
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
rocksteady
DC COMICS
WB GAMES